

2050



2020



Groß in Mode.....	157
Kurz gesagt	157
MAGIE	159
Öffentliche Wahrnehmung.....	159
Die Traditionen von 2050	159
Adepten	160
Die schamanische Tradition.....	160
Die hermetische Tradition.....	161
Hexerei	162
MATRIX	164
Geschichte der Matrix	164
Die Matrix und wie sie erscheint.....	165
Wie es in der Matrix aussieht.....	165
Ein Netzwerk aus Knoten	166
Cyberterminals und -decks	168
Cyberdecks.....	169
Cyberdeck-Optionen	170
Cyberterminals.....	170
Gepäck	170
Utilities.....	171
Eiliges Programmieren	171
Kampfuntilities	171
Sensorutilities.....	172
Maskenutilities.....	173
IC-Handbuch.....	174
Weißes IC.....	174
Graues IC.....	175
Schwarzes IC.....	176
Matrixhandlungen	177
Freie Handlungen	177
Einfache Handlungen	177
Komplexe Handlungen	178
Nackt einstöpseln	179
Alarm!	180
ARSENAL 2050	181
WiFi?	181
Tarnung.....	181
Tarnung und Wahrnehmung	181
Ausrüstung.....	181
Nahkampfwaffen.....	181
Projektil- und Wurfaffen.....	182
Feuerwaffen.....	183
Feuerwaffenzubehör.....	189
Munition.....	190
Granaten, (Lenk-)Raketen und Sprengstoffe	191
Kleidung und Panzerung.....	192
Elektronik	193
Werkzeug.....	195
Chemikalien und Drogen	196
Überlebenausrüstung	197
Biotech	197
Cyberware	199
Bioware.....	205
Magische Ausrüstung.....	207
Fahrzeuge.....	207
Drohnen	210
Fahrzeugwaffen	211
Riggerausrüstung	212

SHADOWRUN 2050

Texte

Jean-Marc Comeau, Raymond Croteau, Jason M. Hardy, Adam Large, Aaron Pavao, Scott Schletz, Andreas "AAS" Schroth, R.J. Thomas, Robert Wieland

Redaktion

Jason M. Hardy, Aaron Pavao

Chefredaktion

Jason M. Hardy

Lektorat und Spieltest

Raymond Croteau, Patrick Goodman, Lars Wagner Hansen, Mason Hart, Francis Jose, Adam Large, James O'Laughlin, Aaron Pavao, Scott Schletz, R.J. Thomas, Jeremy Weyand

Art Direction

Brent Evans

Cover Art

Marc Sasso

Illustrationen

Joel Biske, Victor Perez Corbella, Phil Hilliker, Levi Hoffmeier, Jason Juta, Igor Kieryluk, Ian King, Jeff Laubenstein, Randall Mackey, Dan Masso, Jeremy McHugh, Jason Cheeseman-Meyer, Mark Molnar, Victor Manuel Leza Moreno, David Nash, Alessandra Pisano, Ryan Portillo, Rob Ruffolo, Klaus Scherwinski, Andreas "AAS" Schroth, Florian Stitz, Péter Tikos, Brent Elliot White

Deutsche Chefredaktion

Tobias Hamelmann

Übersetzung

Manuel Krainer

Layout

Tobias Hamelmann

Deutsches Coverlayout

Ralf Berszuck

Deutsches Lektorat

Benjamin Plaga

Danksagung: Vielen Dank an die Crew von Hairbrained Schemes für die Unterstützung mit Illustrationen und Hintergrundinformationen, um den Fans des Rollenspiels ein wenig Crossover zum Computerspiel *Shadowrun: Dragonfall* zu ermöglichen!

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc. © 2014 Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Shadowrun und Topps sind Handelsmarken und/oder eingetragene Marken von Topps Company, Inc. in den USA, in Deutschland und/oder anderen Staaten. Catalyst Game Labs ist eine Handelsmarke von InMediaRes Productions, LLC.

ISBN 978-3-941976-99-3

Druck und Bindung via 360 Grad Mediendesign

Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.SHADOWRUN5.DE

WWW.PEGASUS.DE

WWW.PEGASUSDIGITAL.DE



Pegasus Press

ARBEIT IST ARBEIT

Von seinem stillen Platz am North Avenue Beach aus blickte Alexander Black („Trench“ für seine Schattenbekannten) nach Norden auf die rußigen schwarzen Wolken, die auf den See hinaustrieben. Sie erinnerten ihn an sein Leben: Dunkelheit, die im Wind treibt. Die allgegenwärtigen Rußwolken aus den Schornsteinen der Northside hatten ihm geholfen, seinen Namen zu finden – zumindest seinen falschen Namen: Black. Trench war ein Straßename. Der Spitzname für einen Jungen, der den alten Film Noir liebte und fast das ganze Jahr über einen schwarzen Trenchcoat trug. Sei echter Name war ein Geheimnis, das er niemandem außer seinen engsten Freunden offenbarte. Und von denen hatte er nicht viele.

Er lehnte sich in dem alten, abgenutzten Strandkorb zurück, dessen weiße Farbe in kleinen Spänen abblätterte und im Wind verwehte, und dachte über sein Leben in den Schatten nach. Es war noch kein langes Leben – erst drei Monate –, aber er machte sich bei einem Team von Auswärtigen nützlich. Seine Jugend war ein Problem. Die anderen betrachteten ihn immer noch als Kind. Er konnte ihnen das nicht vorwerfen. Er war jung, erst achtzehn Jahre alt, und er war ziemlich beeindruckt von ihnen. Seine Kollegen hatten alle faszinierende Geschichten, die aber alle in anderen Teilen der Welt spielten – in Texas, Tír Tairngire oder sogar in den alten USA. Sie waren echte Shadowrunner. Er verdiente sich gerade erst seine Sporen auf der Straße und versuchte, der Enge, Trübsal und Langeweile des Konzernlebens zu entkommen. Und eines Tages würde er das auch schaffen.

Er hatte sie getroffen, als sie auf der Suche nach Informationen über die Stadt waren. Edge, einer seiner Kumpel, hatte ihn als gute Quelle empfohlen. Sie waren verfolgt worden. Er hatte sich eine Kugel eingefangen, die für Wicker bestimmt gewesen war, und hatte die Angreifer mit ein paar Glückstreffern vertreiben können. Dann hatte er eine hässliche Schramme an Hicks Rücken versorgt, die dieser sich eingefangen hatte, als er Wicker zu Hilfe geeilt war. Cirolle hatte er nicht geholfen, aber der Elf hatte die Hilfe für das Team zu schätzen gewusst. Der Rest war Geschichte. Seit damals hatte er bei zwei Jobs mit ihnen gearbeitet. Es war harte Arbeit, aber gutes Geld, und das Team machte ihm bei seinen Anfängerfehlern keine allzu schlimmen Vorwürfe.

Seine Gedanken wurden vom Eulenschrei seines Taschensekretärs unterbrochen, der eine Nachricht von Wicker meldete. Bevor er sich aufrichten und das Gerät aus der Tasche fischen konnte, wurde der Eulenschrei von der Dixie-Melodie abgelöst, die pfeifend eine Nachricht von Hick verkündete, um sofort durch die High-Noon-Melodie ersetzt

zu werden, die zu Cirolle gehörte. Das Piepen und Pfeifen versetzte ihm einen Schreck, und der schöne PDA fiel in den Sand. Nur Trenchs teures Reflexsystem bewahrte das Gerät vor einer heranrollenden Welle und dem Vergessen in einem Recyclingcontainer. Das Wasser des Lake Michigan war schlecht für Elektronik.

Trench wischte den Sand ab, zog das dünne Datenkabel aus der Seite des PDA und stöpselte es in die Datenbuchse hinter seinem Ohr. Er öffnete alle drei Nachrichten in der Bildverbindung seiner Cyberaugen und machte sich auf den Weg zu seinem Auto. Alle drei liefen ungefähr auf das Gleiche hinaus: *Arbeit, so schnell wie möglich zurückkommen. Treffen im F&F.* Er löschte die Nachrichten und machte sein Blickfeld wieder frei, um nicht zu stolpern. Es war schwer, sich an das Reflexsystem zu gewöhnen, aber die Augen waren am schlimmsten. Es strömten einfach zu viele Eindrücke durch sein Blickfeld.

Mit freier Sicht verfiel er in schnelleren Schritt und hoffte, dass sein Auto noch heil war, nachdem es fast 20 Minuten am Nordende der Noose geparkt gewesen war.



Ein großer, extrem schlanker Elf saß hinter einem Tisch, der zu klein für seine langen Gliedmaßen war, und tippte die Rechnungen des Tages mit langen, schlanken Fingern ein, die zur Manipulation von Mana, nicht von Technik, gemacht waren. Vor vielen Jahren war er mit seiner Arbeit zufrieden gewesen. Damals war es aufregend gewesen, in einer neuen Branche zu arbeiten. Nach 20 Jahren war der Glanz verblasst. Wickers Stimmung wurde durch die schweren Zeiten nicht besser. Das Geschäft ging schlecht, die Mafia setzte ihn unter Druck, und er fühlte sich auf dem großen Schicksalsrad verloren. Er hatte sich vor Kurzem in die Schatten gewagt, um seinen Laden mit ein wenig Extrageld über Wasser halten zu können. Es war das erste Mal seit fast einem Jahr, dass sich das Rad wieder zu seinen Gunsten zu drehen schien.

Vor vier Monaten hatte er einen Exilanten aus dem Tir kennengelernt, der im Laden nach einem Waffenfokus gefragt hatte. Die Vorstellung, einen Waffenfokus herzustellen, war verlockend – er hatte seit Jahren keinen gemacht –, aber der Elf hatte nicht annähernd die Mittel, um das Projekt zu finanzieren. Der Elf – Cirolle – war neu in der Stadt gewesen und hatte einen Ork gekannt, der Arbeit suchte. Wicker kannte einen Schieber, der immer nach Leuten suchte, und so ging das Trio in die Schatten, wo es nach einem Monat einen Vierten fand. Der Vierte, ein junger Mensch namens Trench, brauchte nur fünf Minuten, um Wicker das erste Mal das Leben zu retten. Als das geschah, wusste er, dass das Rad sich wieder mit voller Geschwindigkeit drehte.

Wicker drückte ein letztes Mal *Enter* und lächelte beim Anblick des Ergebnisses. Es war kein profitabler Tag gewesen, aber es waren zehn Prozent mehr als vorige Woche. Dass dieser Trend fast die ganze Woche lang angehalten hatte, war wohl ein Grund zum Lächeln. Und außerdem war er für heute fertig. Aber das Rad drehte sich, und das Lächeln verblasste beim Geräusch der Türglocke. Jemand hatte den Laden betreten. Uneingeladen und eine Stunde nach Geschäftsschluss. Das war selten ein gutes Zeichen.

Er schrieb auf dem Terminal schnell eine Nachricht an Hick, der irgendwie überall immer als Erster auftauchte. Dann warf er seine abgewetzte Kutte über und glitt durch den Perlenvorhang in den Vorderteil des Ladens.

„Tut mir leid, wir haben geschlossen. Ich muss vergessen haben, die Tür abzuschließen“, sagte Wicker zu einem leeren Laden.

Er sah niemanden im Raum, konnte aber feuchte Fußspuren direkt bei der Tür erkennen. Der Regen hatte erst vor einer halben Stunde begonnen, also musste jemand hereingekommen sein. Als er keine Antwort bekam, gab Wicker Eyre, dem Herdgeist des Hauses, einen mentalen Befehl, nach einer anderen lebenden Person im Laden zu suchen, zu manifestieren und die Person höflich hinauszubitten. Er war schockiert, als der Geist über seinem Kopf zu sprechen begann. Er blickte nach oben und sah Hick, der, mit den Beinen zwischen zwei Trägern verkeilt, an der Decke zu kleben schien. Der Ork hatte ein Gewehr in der Hand und einen wütenden Ausdruck im Gesicht.

Cirolle ließ leise die Pistole aus dem Holster gleiten. Er stand in einer engen Nische zwischen Bücherregalen und lauschte nach Hick. Als er Wickers Ruf hörte, ignorierte er ihn und hoffte, dass der dürre Elf nicht schreckhaft war. Dann hörte er die dünne Stimme des Herdgeists, der jemanden höflich zum Gehen aufforderte, und wusste, das musste Hick sein. Das Spiel war aus. Cirolle trat aus der Deckung, zielte auf die Stimme und schoss. Die *FunRound*-Paintballkugel traf Hick am Oberschenkel, und der große Ork fiel von der Decke.

Wieder ein Sieg für Cirolle bei ihrem kleinen Trainingsspiel. Jetzt stand es 3 zu 3.

„Irgendwann –“, begann Wicker, sprach aber nicht weiter. Er hatte sie oft genug gewarnt.

„Du bist nur sauer, weil wir dich nicht mitspielen lassen“, stichelte Hicks mit seinem schweren texanischen Akzent.

„Das wird es sein“, sagte Wicker.

Er hatte einmal mitgespielt. Er hatte sie beide vernichtend geschlagen. Er fand es nicht mehr nötig, zu spielen.

„Ich weiß, was du denkst, aber wir haben dich geschont. Von wegen erstes Mal. Anfängerglück“, fuhr Hick fort, der offensichtlich unglücklich war, in diesem Spiel von einem klapprigen Elfen besiegt worden zu sein. Und er war wegen der Einmischung des Geistes etwas genervt.

Cirolle hörte den beiden bei ihrem verbalen Duell voller Schläge, Paraden und Finten zu. Sie amüsierten ihn manchmal, weil sie so anders als sein früheres Team waren. Sie waren Profis, wenn es nötig war, aber sonst völlig normale Leute. Sie hätten es in der Peace Force nie zu etwas gebracht. Sie waren nicht blasiert genug. Sie hatten nicht genug Tir-Attitüde. Er mochte sie deswegen.

Cirolle stand der Tür am nächsten, als die Glocke wieder läutete. Diesmal schlich sich niemand ein; statt dessen stolzierten die Besucher herein, als wären sie hier zu Hause. Zwei Orks und ein Mensch, alle in feiner Kleidung.

Cirolle erkannte den Menschen als Boss: am Schnitt seines Anzugs, seiner Position in der Mitte und dem Umstand, dass er sich benahm wie einer der pompösen Prinzen, die er in seinem alten Leben zurückgelassen hatte. Arroganz gab es überall. Der vordere Ork sah ihn und manövrierte sich in eine Position, die den Menschen vor Cirolle abschirmte. Der hintere Ork schloss die Tür ab. In der Stille des Ladens war das Klicken des Riegels fast ohrenbetäubend.

„Wir haben geschlossen“, sagte Wicker und trat, für alle drei neuen Gäste sichtbar, zwischen den Regalen hervor.

„Wunderbar. Dann werden wir nicht gestört“, sagte der Mensch.

Seine Stimme war tief, und er sprach mit jenem falschen italienischen Akzent aus New York, den viele kleine Gangster benutzten, obwohl sie nie in den Vierteln seines Ursprungs gewesen waren.

SHADOWRUN 2050

DEB



„Mr. Fryzek, ich habe Ihnen bereits gesagt, dass ich kein Interesse habe.“

Wicker sprach höflich, aber jeder mit nur einem Funken Einfühlungsvermögen konnte Ärger mit-schwingen hören.

„Ich weiß, Sie erinnern sich an die Bedingungen meines Angebots. ‚Kein Interesse‘ kommt darin nicht vor. Ich verstehe das als Nein und ziehe daraus meine Konsequenzen.“

Fryzek verzog das Gesicht zu einem selbstzufriedenen Lächeln und machte eine genau bemessene Pause.

„Außer Sie akzeptieren eine Alternative zu der Übereinkunft für diesen Monat.“

„Da die Alternative ein ‚unglücklicher Unfall‘ ist, bin ich zu Nachverhandlungen bereit“, sagte Wicker.

„Gut. Versammeln Sie Ihr Team und treffen Sie mich im Excalibur in der Southside, Ecke 95. Straße und 88. Avenue. Reserviert auf Merlin.“

Das Grinsen verblasste und wurde zu einem Gesicht, das sehr stolz auf eine Pointe war. Seine Gorillas kicherten, einer murmelte sogar: „Der war gut, Boss.“ Dann ging das Trio mit unmerklichem Nicken als Abschied.

Die Tür fiel ins Schloss, und Cirolle verriegelte sie wieder. Hick tauchte aus einer Ecke auf, und Cirolle sah, dass im Gewehr des Orks kein Magazin mit blauem Klebeband mehr steckte. Damit markierte Hick die Farbpatronen. Wicker drehte sich um und ging wortlos ins Büro. Cirolle wusste, dass er wütend war. Genau dieser Kerl hatte ihn seit Monaten unter Druck gesetzt. Bisher hatte Wicker Glück gehabt. Ein verletzter Neffe, der geheilt werden musste, hatte ihm einen Monat erkaufte, eine kurzlebige Schwärmerei einen weiteren, und jetzt konnte ihm ein Jobangebot einen dritten verschaffen. Cirolle war aber sicher, dass seinen Freund das Glück zu verlassen begann.

„Warum habt ihr alle mir eine Nachricht geschickt, wenn ihr gleichzeitig vor Ort wart?“, fragte Trench, nachdem er die Kurzversion der Ereignisse gehört hatte.

Niemand würdigte ihn einer Antwort, während sie die I-55 entlang zu ihrem Treffen fuhren. Er fuhr Hicks Van, und die anderen saßen hinten und behielten die Straße im Auge. Es gab nicht viele

Go-Gangs in Chicago, aber selbst die wenigen konnten die Fahrt schwieriger machen. Die Gangs auf dem Highway waren auf den schnellen Kick aus, nicht auf Krieg. Trench hatte das Team vor der ersten Konfrontation vor der Rachsucht der Gangs gewarnt, und Hick hatte einen Plan erdacht, die Farbkugeln zu benutzen, um den Gangern eine Lektion zu erteilen. Gegen das WolfPack hatte die Methode funktioniert, aber es gab Gerüchte auf der Straße, dass die Gang nach einer unterhaltsamen Möglichkeit der Rache suchte. Trench hatte keine genauen Details gehört, war aber sicher, dass es eine folgenschwere Sache sein würde.

Eine Viertelmeile vor dem Treffpunkt fuhr Trench an einer Ecke etwas langsamer, und Hick rollte sich aus der Seitentür ins Unterholz neben der Straße. Die Umgebung bot nur wenige hoch gelegene Stellungen, aber es gab genug Wald, dass Hick eine gute Position finden und seinem Team Rückendeckung geben konnte. An der Vordertür ließ Trench Cirolle und Wicker aussteigen. Die beiden Elfen sahen für ein Restaurant mit dem Ruf des Excalibur sehr passend aus. Oberklasse, aber ohne eigene Sicherheitsleute. Ganz Southside, ganz Mafia.

Die beiden schlenderten hinein. Trench fuhr auf den hinteren Teil des Parkplatzes und wartete - entweder auf eine geruhsame Heimfahrt oder eine hastige Flucht.

Der astrale Schatten des Excalibur war eine der vielen Seltsamkeiten des Astralraums von Chicago. Wicker ließ sich davon aber nicht ablenken und betrachtete zuerst die Aura des Mannes an der Tür (gesund mit ein wenig Cyberware), bevor er das Gebäude begaffte. Die meisten Häuser hatten einen schwachen, grauen Schatten im Astralraum. Manche Objekte, die besonders durchsichtig waren, konnte man gar nicht erkennen. Das Excalibur war aber enorm präsent und sah seiner physischen Entsprechung kaum ähnlich. In den Anfangszeiten des Erwachens hatte man gedacht, die seltsame Astralpräsenz beruhe auf Hütern, die ein Einsiedler errichtet hatte, um den Ruf des Restaurants zu verbessern. Man führte Untersuchungen durch und kam zu dem Schluss, dass mehr an dem Astralschatten dran war. Es

war, als stünde im Astralraum ein echtes Schloss am Ort des Restaurants. Diese Astralerscheinung erstreckte sich auch dorthin, wo es im Normalraum gar kein Gebäude gab. Wicker hatte keine Ahnung, was sich in den vier Ecktürmen oder dem Bergfried befand, und er wollte es auch keinesfalls herausfinden.

Man hatte es hier schwer, den Astralraum zu überprüfen. Die beiden Orte - der astrale und der physische - passten nicht zusammen. Ihr Johnson, Kurt „Da Goon“ Fryzek, mochte das wissen und zu seinem Vorteil nutzen wollen. Fürs Erste hielt Wicker die Augen nach astralen Bedrohungen offen und verließ sich darauf, dass Cirolle die physische Welt überwachte. Alles war wie immer.

Als zusätzliche Vorsorge wandte sich Wicker an den Geist des Gebäudes. Das mächtige Wesen gewährte seine Bitte und versprach höflich Hilfe innerhalb seiner Domäne, wenn sie nötig sein sollte. Das Wesen half einem Mitreisenden von der anderen Seite des Teichs gern. Wicker hatte nicht die Zeit, zu fragen, was genau der Geist damit meinte. Er hielt es für einen möglichen Nebeneffekt der seltsamen Astralphänomene.



Cirolle hatte schon einige protzige Orte gesehen. Er hatte in den großartigen Speisesälen zweier Elfenprinzen Wache gestanden. Aber nichts, was er bei den Prinzen gesehen hatte, kam dem geschmacklosen Kitsch nahe, der die Inneneinrichtung der privaten Speiseräume des Excalibur auszeichnete. Schwere Vorhänge aus dunklem Samt mit Goldborten hingen zwischen dicken, ornamentierten Tischen von der Decke. Elektrische „Fackeln“ brannten an den Wänden, und in goldenen Kandelabern auf den Tischen flackerten echte Kerzen.

Cirolle sah den „Goon“ und seine Gorillas, als er gerade das Geschirr in Augenschein nehmen wollte. Alle saßen: Fryzek am Ende einer U-förmigen Nische, seine beiden Schläger an den äußeren Enden derselben Bank. Sie standen auf und traten zur Mitte des Tisches, als sie Cirolle und Wicker näherkommen sahen. Damit schirmten sie in einer eleganten Bewegung zugleich ihren Boss ab und gaben Plätze frei. Cirolle begrüßte ihr effizientes Vorgehen und fragte sich, ob sie vielleicht doch eine gewisse

Kompetenz hatten. Er schätzte sie gleich noch höher ein, als einer der beiden vortrat und einen antiquierten Metalldetektor hervorzog, während der andere weiter den Boss abschirmte.

Cirolle und Wicker ließen sich untersuchen und gaben dem Schläger an, wo ihre Waffen waren. Wicker gab seine Maschinenpistole und ein kleines Messer aus seinem Stiefel ab. Die Wachen wussten es nicht, aber sein Messer war viel gefährlicher als die TMP. Er nutzte es als Fetisch für einen seiner Zauber, aber Cirolle wusste nicht genau, für welchen. Cirolle gab freiwillig seine Predator und sogar das feingeschmiedete Katana ab. Er ließ es kaum je von jemand anderem berühren, nicht einmal die Scheide. Er tat, als würde er das Überlebensmesser in der Scheide an seinem unteren Rücken vergessen und verbeugte sich höflich, als die Wachen, zufrieden mit der Entwaffnung der beiden, zurücktraten. Die Verbeugung war respektvoll und verbarg zugleich das Grinsen, das ihm immer entkam, wenn jemand ihn nicht vollständig entwaffnen konnte. Er hatte immer noch sechs Messer am Mann - alle aus Keramik und nicht durch MADs aufspürbar. Cirolle war um nichts weniger gefährlich als beim Betreten des Gebäudes. Tatsächlich war er jetzt vielleicht noch gefährlicher, weil die Wachen ihn nun für entwaffnet hielten.



Wicker schüttelte innerlich den Kopf über das selbstzufriedene Aufblitzen in Cirolles Aura. Er war gegen dieses gefährliche Spiel, aber er war der Teamkollege des Elfen, nicht sein Vorgesetzter. Er nahm sich kurz Zeit, die Auren der Gangster zu überprüfen, und sah genau das, was er erwartet hatte: voller Cyberware und Selbstzufriedenheit. Er blendete seine Astralsinne mit einem letzten Blick auf die Umgebung aus. Er war immer noch beeindruckt.

„Nachdem wir nun diese notwendige Unannehmlichkeit hinter uns haben, nehmen Sie bitte Platz, meine Herren.“ Fryzek lud sie mit großer Geste ein, an den Außenseiten der Bank Platz zu nehmen.

Cirolle trat beiseite, Wicker ging zum Tisch und setzte sich. Cirolle stellte sich zu den Schlägern am Tischende. Die drei wandten dem Tisch den Rücken zu und überwachten das Excalibur und einander.

„Ich mag Ihren Stil. Mano a elfo. Handlanger bleiben Handlanger“, sagte Fryzek, nickte schwach in Richtung der drei und lachte über seinen kleinen Scherz.

„Ich bin nicht zum Austausch von Höflichkeiten hier. Worum geht es? Was bezahlen Sie? Und wie kann ich Sie dazu bringen, zu verstehen, dass ich weder Ihren Schutz brauche noch meinen Laden an den Mob verkaufen will, damit eine Wäscherei daraus wird?“

Wicker war höflich, aber bestimmt. Er konnte an Fryzeks Gesichtsausdruck erkennen, dass er diese direkte Art nicht mochte.

„Wollen Sie nicht zuerst bestellen? Genießen Sie meine Gastfreundschaft.“ Fryzek zeigte einen gespielten Ausdruck der Verletztheit, als er sprach.

„Mr. Fryzek. Wir beide tanzen diesen Tanz nun seit Monaten. Ich möchte einen Mann in Ihrer Stellung nicht verärgern, aber ich möchte auch mein Lebenswerk nicht der Mafia übergeben. Wie kann ich Unannehmlichkeiten zwischen uns beiden vermeiden?“

Wicker achtete genau auf die Betonung des letzten Satzes. Dank Trenchs Verbindungen in Chicago wusste er, dass Fryzek nur ein *Soldato* der Capone-Familie war. Er war, selbst mit seinen beiden Schlägern, chancenlos gegen die Shadowrunner, aber Wicker wollte keinen Krieg gegen die Familie. In dem wären wiederum sie chancenlos. Er wusste auch, dass Fryzek dabei war, sich hochzuarbeiten. Man braucht dafür gute Verbindungen und verlässliche Partner. Wicker wollte dort ansetzen. Er wollte für Fryzek ein Partner werden statt einer Marionette.

„Sie kommen gleich zum Wesentlichen. Das respektiere ich.“

Während Fryzek sprach, öffnete er eine gut verborgene Klappe im Tisch und drückte einen Knopf. Wicker erkannte das dumpfe Brummen eines White-Noise-Generators und erkannte, dass die geschäftlichen Verhandlungen begannen.

Ohne Pause fuhr Fryzek fort: „Ich will, dass Sie meine Frau töten.“

Jahrelanges Training ließ ihn den Unterschied zwischen einem Schulterzucken zur Entspannung und einem beginnenden Griff nach der Waffe erkennen. Der Schläger tat das Zweite. Der Ork ließ mit einer eleganten, gut eingeübten Bewegung die falschen Knöpfe seiner Anzugjacke mit der Linken aufspringen und zugleich die Rechte unter die Jacke gleiten. Cirolle wusste, was geschehen würde. Er machte sich Sorgen, dass der andere Ork dasselbe tun könnte, musste sich aber auf ein Problem nach dem anderen konzentrieren.

Durch ein kurzes Anspannen des Unterarms und einen Schwung seines Handgelenks ließ er ein Keramikmesser in die Hand gleiten. Es lag mit der Klinge nach unten in seinem Griff, was nicht optimal für die Situation war, aber er riskierte kein Umgreifen. Die Hand des Orks kam aus der Jacke; Cirolle fasste ihn am Unterarm nahe am Ellbogen und zog die Klinge über das Handgelenk. Der Angriff sollte die Sehnen durchschneiden und den Ork entwaffnen, aber Cirolle fühlte und hörte, dass der Arm nicht aus Fleisch und Blut war. Das Entwaffnen misslang, aber Cirolle kam in die Position, die er so sehr schätzte: unangenehm nahe (für den Gegner).

Er verstärkte den Griff und schwang das Messer weiter nach oben zum Hals des Orks. Cirolle war wegen seines Adeptentrainings sehr viel schneller als der Ork und handelte rein im Reflex. Aus dem Schwung wurde ein Schnitt, und aus der Kehle des großen Orks schoss ein Blutstrom hervor. Er griff um und rammte dem Schläger die Klinge in den Hals. Dann sah er, wohin der Ork blickte. Er sah nicht zu ihm. Stattdessen sah er zum Tisch, und sein Ausdruck veränderte sich von Wut und Hass zu Schrecken und Trauer, als die Klinge seine Kehle verließ. Der Elf verstand die Blicke erst, als er sich dem anderen Schläger zuwandte.

Cirolle hörte den Ork sagen: „Messer weg!“, als er sich umwandte. Er war jetzt außer Nahkampfreichweite. Und eine kompakte Schrotflinte zeigte auf Cirolles Rumpf.

Cirolle sah die Bewegung zuerst. Er hörte Fryzeks Wunsch und wollte sich zu Wicker umdrehen, um ihm einen verneinenden Blick zuzuwerfen, da er seinen Ruf nicht mit Wetwork belasten wollte.

Wicker hatte seine magisch gesteigerten Reflexe nicht aufrechterhalten wollen, um bei der Verhandlung nicht abgelenkt zu werden. Jetzt hatte er das Gefühl, dass ihn diese Entscheidung das



Leben kosten könnte. Er spürte, wie ihn plötzlich das Blut des Schlägers anspritzte, den Cirolle getötet hatte. Er war sicher, dass diese Gewalt provoziert worden war. Cirolle beendete Kämpfe, er begann sie nicht (dafür war Hick zuständig). Er konnte sich nicht einmal für einen Zauber entscheiden, bevor Fryzek eine Pistole auf ihn richtete. Der zweite Schläger bedrohte Cirolle mit der Schrotflinte, und Fryzek griff in seinen Mantel. Sie waren geschlagen.

Wicker kommandierte mental den Geist des Gebäudes, den Mann, der mit ihm am Tisch saß, anzugreifen, wenn dieser angriff. Er sagte nichts, sondern behielt Fryzek einfach im Auge. Fryzek sprach zuerst.

„Das lief genau wie geplant“, sagte er lächelnd.

Die Hand erschien wieder aus Fryzeks Mantel und enthielt zwei schlanke Credsticks.

„Ihre Bezahlung“, fuhr er fort und warf sie auf den Tisch.

„Für ...?“, fragte Wicker und nahm die Credsticks. Er deutete auf den Ork am Boden. „Das ist wohl kaum Ihre Frau.“

„Nein. Aber er hat die Schlampe gevögelt. Das sollte Lektion genug für sie sein. Und wenn nicht, können wir diese Unterhaltung zu anderer Zeit fortsetzen.“ Fryzek legte die Pistole auf den Tisch.

„Das ist für diesen Auftrag. Ich bezahle nur Sie beide. Der Rest Ihres Teams bekommt nichts fürs Nichtstun.“

„Was bedeutet das für unsere Geschäftsbeziehung?“, fragte Wicker und ließ die Credsticks in die Jackentasche gleiten.

„Das wird sich zeigen. Wir können uns nächsten Monat wieder unterhalten“, sagte Fryzek lächelnd.

Wicker überlegte Widerworte, ließ sie aber dann bleiben. Wenn ihr Spiel jeden Monat weitergehen musste, sollte es so sein. Das war besser als ein Krieg mit dem Mob. Er dankte Fryzek für den Auftrag, verabschiedete sich bis zum nächsten Monat und verließ gemeinsam mit Cirolle das Restaurant.

Sie schickten Trench eine Nachricht, und er war an der Tür, als die beiden herauskamen. Sie sammelten Hick auf, und Wicker erzählte, was geschehen war. Hick fluchte über die Falschheit der Yankees. Trench war still. Wicker war froh, dass das Rad ihn zur Zusammenarbeit mit diesen Männern gebracht hatte. Sie schienen etwas Besonderes in den Schatten zu sein. Nicht wegen ihrer Fähigkeiten, sondern wegen ihrer Persönlichkeiten. Am stolzesten war Wicker darauf, dass sie die Frage nicht stellten, die Fryzek und seinesgleichen stellen würden.

Keiner fragte: „Wo bleibt mein Geld?“



EINLEITUNG

- Wenn ich nostalgisch werde, denke ich über Sachen nach, die ich früher getan habe und jetzt nicht mehr tun kann. Zum Glück werde ich nie nostalgisch.
- FastJack

Wir respektieren natürlich FastJacks Meinung, wie immer. Trotzdem werfen wir jetzt einen Blick zurück. *Shadowrun 2050* gibt Runnern die Gelegenheit, die aktuellen Regeln für ein Spiel mit klassischem Setting zu benutzen. Es ist eine einmalige Reise in die Vergangenheit: die Chance, die Welt zu sehen, wie sie am Anfang war, und zugleich die neuesten Regeln zu benutzen, die das Spielen in dieser Welt leichter machen, als es je war.

Die meisten Spielmechaniken der Regeln von SR5 funktionieren auch 2050. Schusswaffen schießen genau gleich, und das Einschleichen in eine Nullzone bei Mitsuhamma braucht immer noch große Fähigkeiten und Geduld. Es gibt aber ein paar Änderungen, über die Spieler und Spielleiter Bescheid wissen müssen, wenn sie in dieser Ära spielen wollen.

Der erste Teil dieses Buches widmet sich den Unterschieden. Das Kapitel **Messer an der Kehle** beschreibt die *Shadowrun*-Welt des Jahres 2050. Das Kapitel **Herz der Schatten** beschreibt drei wichtige Sprawls - Seattle, Chicago und Hongkong - in ihrem damaligen Zustand. Das Kapitel **Stellenangebote** beschreibt Jobs im Jahr 2050 und bietet Aufhänger für Spielhandlungen.

Der zweite Teil des Buches beschäftigt sich mit den Regeln und wie sie für die Ära adaptiert werden. Das Kapitel **Das Leben im Jahr 2050** zeigt Unterschiede im Alltag (wie etwa Zahlungsweisen) auf. Das Kapitel **Runner im Jahr 2050** bietet Beispielcharaktere, die einen schnellen Spielstart ermöglichen. Um Runs im Jahr 2050 spielen zu können, müssen ein paar Regeländerungen beachtet werden. Magie funktioniert mehr oder weniger gleich, es gibt aber einige Unterschiede bei den Traditionen, die im Kapitel **Magie** erläutert werden.

Die wahrscheinlich größte Veränderung zwischen 2050 und 2075 betrifft die Matrix. Im Jahr 2075 surfen Hacker - die sich wieder „Decker“ nennen - mit handtellergrößen Cyberdecks durch eine drahtlose Matrix. Die Matrixkrieger des Jahres 2050 hießen ebenfalls schon „Decker“, und ihre „Decks“ waren so groß wie heutige Tastaturen. Und

nichts war drahtlos. Wer in die Matrix wollte, stöpselte sich ein, und die meisten Decker taten das mit einer Buchse im Schädel. Das Kapitel **Matrix** beinhaltet die Regeln, die man zum Spielen mit Decks von 2050 braucht.

Das Kapitel **Arsenal 2050** bietet einen Katalog der Ausrüstung der Zeit, mit allen Werten, die zum Spiel nötig sind.

Schließlich bieten einige im Buch verteilte Kurzgeschichten einen Vorgeschmack darauf, wie sich *Shadowrun 2050* anfühlt, wie grimmiger Mut und fantastische Hoffnung aus *Shadowrun* eine Legende machten.

Warum machen wir das eigentlich? Warum blicken wir in den Abgrund der Nostalgie, vor dem FastJack uns warnt?

Weil wir diese Welt lieben. Wir lieben den Schmutz, die Decks, die Buchsen, die VR, die Matrix, die Gangs, das Gefühl der Straße - einfach alles. Wir geben das Jahr 2075 nicht auf. Wir lieben es auch und wollen es mit dem gleichen Einsatz wie immer weiterentwickeln, es aufregend und spannend halten. Genießen Sie also die zukünftige Entwicklung von *Shadowrun*, und gönnen Sie sich zugleich die Freude, zu den Wurzeln eines der großartigsten Rollenspieluniversen aller Zeiten zurückzukehren.

Eine Anmerkung zu Charakteren

Wenn Sie für *Shadowrun 2050* einen neuen Charakter erschaffen, genügen dafür in den meisten Bereichen die neuesten Regeln. Benutzen Sie nur die Ausrüstung aus diesem Buch, bedenken Sie, dass es noch keine Technomancer gibt, und beschränken Sie sich für die Matrix auf die Programme aus diesem Buch. Wenn Sie bereits existierende Charaktere nach 2050 transferieren wollen, bedenken Sie, dass es bei *Shadowrun* keine Zeitreisen gibt. Sie beugen damit also die Naturgesetze. Wenn Sie das aber durch Hausregeln ermöglichen wollen, benutzen Sie den hinteren Teil des Buches, um Ausrüstung, magische Traditionen oder Programme des Charakters entsprechend zu adaptieren. Bedenken Sie aber, dass sich ein Technomancer, der im Jahr 2050 spielen will, einfach in ein kleines Rauchwölkchen auflöst. Das können selbst Hausregeln nicht verhindern.

SHADOWRUN 2050

SHADOWRUN 2050



MESSER AN DER KEHLE

- Wer in dieser Welt ein Runner sein will, muss sie kennen. Sie ist nämlich scharf, gefährlich und wartet nur darauf, empfindliche Körperteile zu treffen. Wir gehen in drei Schritten vor: Zuerst gibt es einen generellen Überblick über die Gefahren, die auf euch warten, dann sehen wir uns die Popkultur an (denn die ist auch ein Teil der Welt), und dann widmen wir uns unserem Lieblingshindernis: Lone Star. Los geht's!
- Captain Chaos
- Gut gesagt, Captain. Sieh dir Mutter Erde an. Just als die Wissenschaft alles über sie herausfand, sie zerteilen und ihre Aspekte in kleine Schubladen stecken wollte, geschah das Erwachen. Jetzt versagt die Wissenschaft wieder bei der Naturerklärung, und Gaia ist wieder frei und mysteriös.
- Hazel-Eyed Sage

- Mutter Gaia als Shadowrunner? Das gefällt mir.
- Fastjack

WAS EUCH TOETEN KANN

Gepostet von: Rides On Buses

- Wie ihr euch vorstellen könnt, ist diese Datei recht beliebt. Kaum zu glauben, wie sehr sich die Leute für Sachen interessieren, die es auf sie abgesehen haben. Die Kommentare gehen schon bis auf ein Megapuls ans Pufferlimit, also müssen wir ein bisschen kürzen. Wer sich an der Moderation beteiligen will, soll sich bei den Kontakten melden, die im Hauptmenü von Shadowland angegeben sind. Keine Angst: Eine Zensur findet nicht statt. Alles, was wir aus der Hauptdatei rausnehmen, wird archiviert und kann separat heruntergeladen werden.
- Sysop

Die 2050er sind genau die interessanten Zeiten, in denen zu leben ein Fluch ist. Natürlich ist es leicht, zu einem kleinen Rädchen in einer fremden Maschine zu werden. Man kann als Angestellter auf Lebenszeit recht sicher leben. Man kriegt seinen Konzernlohn, seine Konzernwohnung, sein Konzernessen und mit etwas Glück seine Konzernrente. Wenn man fähig ist, kann man sogar eine oder zwei Stufen auf der Karriereleiter nach oben klettern.

Mir reicht das aber nicht - und euch sicher auch nicht. Ein Runner sollte höhere Standards anlegen. Natürlich ist das existenzbedrohend. Man bewegt sich im Schatten eines Systems, das einen gerne tot sehen würde. Man lebt vom Konflikt, man gewinnt gegen jede Wahrscheinlichkeit, man verdient ein Vermögen - oder zumindest die Miete für den nächsten Monat. Man hat sich gegen die Sicherheit eines Konzernlebens, gegen die Ruhe einer bürgerlichen Existenz und für die Freiheit und die Gefahren des Lebens eines Gesetzlosen entschieden.

- Nicht immer. Ich habe mich nicht bewusst für ein Leben als Shadowrunner entschieden. Es hat sich eher für mich entschieden. Eigentlich wollte ich immer Wissenschaftler werden.
- Profzeur
- Ich schon. Ich wollte dieses Leben und bin zufrieden damit. Vergiss die Konzerne - es geht um persönliche Freiheit in einer Welt, die jeden in kleine Schubladen einsperren will. Das ist vielleicht ein bisschen übertrieben, aber ihr wisst, was ich meine, oder?
- Captain Chaos

Da ihr euch jetzt im Leben in den Schatten eingerichtet habt, lasst euch warnen vor all den Sachen, die dieses Leben bedrohen könnten. Aber bleibt locker. Es ist nicht so, dass die Welt euch mit voller Absicht töten will.

DIE WELT WILL EUCH MIT VOLLER ABSICHT TOETEN

Das Erste, was einem Shadowrunner das Überleben sichert, ist das Überwinden der alltäglichen Gefahren. Ganz gewöhnliche Sachen: eine sichere Unterkunft finden, sich vor saurem Regen schützen, ungiftiges Essen zu sich nehmen, nicht die Aufmerksamkeit der Polizei erregen, an den schlimmsten Smog-Tagen atembare Luft finden und ausreichend geimpft bleiben.

Das machen wir jeden Tag, aber niemand hat sich bisher genauer damit beschäftigt. Wenn man diese Grundvoraussetzungen geschaffen hat, kann man sich den anderen Leuten widmen, die einen irgendwann im Leben werden töten wollen.

- Das ist kein Scherz. Ein Kumpel von mir hat sich im Januar eine gefährliche Atemwegserkrankung eingefangen. Und genau am nächsten Tag kriegen wir einen großen Auftrag. Mein Kumpel ist zwar Decker und braucht seinen Körper nicht so dringend, aber bei dem Run mussten wir in ein isoliertes Gitter, also musste er mit. Wir anderen können uns nicht leisten, krank zu sein, also brachten wir ihn dazu, ein sauteures Atemgerät mit Chem-Siegel, antiviralen Filtern und extra angefertigten Adaptern für seine Datenbuchsen zu kaufen. Das kostete ihn fast die Hälfte des Lohns für den Run. Hätte er sich mal ordentlich um Gesundheit und Hygiene gekümmert, wäre ihm das erspart geblieben. Daraus sollte man lernen.
- Ham'n'Eggs

Wo man die Rüstung ablegt

Jeder Shadowrunner braucht einen Ort, an dem er sich sicher fühlen und wo er sein Zeug lassen kann, während er unterwegs ist. Wenn man sich an diesem Ort auch noch gerne aufhält, ist das ein schönes Extra, aber sicher nicht zwingend nötig. Ein

paar gute, starke Magschlösser reichen vielleicht als Sicherheitsvorkehrungen. Wenn man sich eine Gegend leisten kann, in der eine Sicherheitsfirma Dienst tut, ist das schön. Wenn nicht, kann man die örtlichen Straßengangs bezahlen, damit sie die Augen offen halten.

Der eigene Wohnort muss jedenfalls gewisse Voraussetzungen erfüllen. Wenn man ein Motorrad zur Arbeit braucht, muss man es unterstellen können. Wenn man eine Medizinhütte braucht, sollte man die nicht in der Küche einrichten. Das passt nicht zusammen (ruhe in Frieden, Hides-With-Spirits). Man sollte mindestens zwei, besser vier Ausgänge haben. Man kann sich, wenn gewünscht, eine Verteidigungsstellung einrichten. Aber wenn jemand sauer genug auf einen ist, die Zuflucht zu finden und anzugreifen, steckt man so tief in der Scheiße, dass man lieber schnell abhauen sollte.

- Wenn dein Zuhause gefunden wird, solltest du es nicht mehr als Zuhause sehen. Deshalb unterhalte ich ein Notfallquartier im Keller der alten Bibliothek von Redmond.
- Nengena
- Moment! Ecke 85. und 106.? Das ist seit ,48 mein Notfallquartier, du verfluchter Hausbesetzer!
- Perennial
- Deppen, alle beide.
- JTF

Ein Festmahl

Eine Diät, die nur aus Sojapaste mit verschiedenen Geschmacksrichtungen besteht, klingt schon unappetitlich. Aber wenn man die ein paar Wochen hinter sich hat, ist sie einfach nur noch ekelhaft. Findet ein paar gute Lebensmittelhändler und macht sie zu euren besten Freunden. Besteht bei Geschäftsgesprächen auf guten Restaurants mit echtem Essen. Ihr werdet für diesen Rat dankbar sein. Wer will schon zu einem Auftrag aufbrechen, der vielleicht tödlich ist, und seine Henkersmahlzeit aus einer Tube quetschen?

- Befolgt den Rat nicht, euch von eurem Johnson in einem hübschen Restaurant durchfüttern zu lassen. Solche Forderungen lassen euch wie Möchtegern-Runner aussehen. Ein Auftragnehmer, der sich wie ein snobistischer Dilettant aufführt, lebt nicht lange. Ihr geht dorthin, wo Mr. Johnson sich wohlfühlt.
- Matador
- Wir sollen echtes Essen ablehnen? Chummer, was bleibt da von den Vorteilen unseres Runner-Lebens?
- Bull
- Natürlich nehmt ihr das Essen (den Wein, die Unterhaltung, egal was) an, das euch angeboten wird. Aber Mr. Johnson wendet sich nicht an euch,

weil er euch etwas schenken will. Er will eure Arbeitskraft. Er braucht euch, und ihr braucht ihn.

- Matador
- Entspann dich, Omae. So ernst ist dieses Geschäft auch wieder nicht. Professionalität ist gut, aber auch der Spaß sollte nicht zu kurz kommen.
- Bull

Moderner Umweltschutz

Wenn euch die Kugeln nicht umbringen, tun es vielleicht die Monoxide. Besorgt euch Atemgeräte für die schlimmen Tage oder die Runs in vergifteten Zonen. Ein paar Runner finden, das sieht blöd aus. Aber wie viel blöder sieht es erst aus, wenn man von einem Rudel Teufelsratten gefressen wird, weil einem nach ein paar Blocks die Luft zum Rennen ausgeht? Und saurer Regen macht nicht nur Flecken auf der Panzerjacke. Wiederholter Kontakt kann allerlei üble Dinge verursachen. Also schützt euch davor, reinigt euch nach einer Kontamination oder besorgt euch Chem-Schutz. Und wenn ihr gerade dabei seid, versucht, aktuelle Informationen über toxische oder verstrahlte Gebiete in eurer Gegend zu sammeln. Die Kons informieren die Öffentlichkeit selten, und es scheint, als gebe es monatlich neue solche Zonen.

Hütet euch vor Gesetzeshütern

Die meisten Shadowrunner-Karrieren enden mit dem Tod, aber das nächsthäufige Ende ist die Verhaftung. Am einfachsten kommt man an Gratisunterkunft, -verpflegung und -medikamente (und routinemäßige Untersuchung von Körperöffnungen oder Schläge von Wachen oder Zellengenossen), wenn man den Gegner öffentlich am falschen Ort reizt. In den Hochsicherheitszonen - wie etwa den Wohnvierteln von Bellevue oder der ganzen Downtown von Seattle - warten Bullen, die nichts lieber tun, als Unruhestifter zu verhaften. Wer mit schlecht versteckten Waffen, illegalen Fahrzeugmodifikationen oder offensichtlicher Magie rumläuft, der will offenbar Schwierigkeiten haben.

Das trifft auch für nichtöffentliche Orte zu, an denen sich Leute treffen. Privatclubs haben private Sicherheitskräfte, und die mögen ihren privaten Lohn. Der Club Penumbra sieht vielleicht nach Shadowrun aus, aber wenn ihr euch schlecht benehmt, merkt ihr, dass man als Shadowrunner noch lange nicht willkommen sein muss.

GANGS

Lone Star kontrolliert nicht jeden Winkel im Metroplex. Die Megakons interessieren sich nicht dafür, was außerhalb ihrer Schutzzäune vor sich

SICHERHEITZONE

Lone Star hat vor Kurzem eine Karte von Seattle herausgebracht, die die Stadt in Zonen aufteilt und diese Zonen nach ihrer polizeilichen Bedeutung einstuft. Andere Sicherheitsfirmen haben für ihre eigenen Dienstgebiete ähnliche Einstufungen vorgenommen. Die Sicherheitsstufe einer Zone definiert ihre allgemeine Sicherheit und die Reaktionszeit der Gesetzeshüter.

Jede Sicherheitsorganisation stuft die Zonen gemäß ihrer eigenen Richtlinien, den Kundenwünschen und der Zuständigkeit ein, was zu einiger Verwirrung führen kann. Für Lone Star ist etwa die Renraku-Arkologie eine Z-Zone, weil die Firma in dem Gebiet keinen Dienst tut. Für die Renraku-Truppen ist sie aber eine AAA-Zone.

SICHERHEITSEINSTUFUNGEN

AAA: Diese höchste Einstufung erhalten nur Oberschichtgebiete (wo meist Luxus- oder Oberschicht-Lebensstile vorherrschen). AAA-Zonen werden von Patrouillen zu Fuß oder in Fahrzeugen überwacht, und auch Drohnen und Geister werden dort häufig eingesetzt. Das Sicherheitspersonal zählt zu den Besten (Professionalitätsstufe 5+). In jedem Block gibt es mindestens eine Notrufsäule mit PANICBUTTON™ und an jeder Ecke mindestens eine Kamera. Selbst bei den kleinsten Gesetzesübertretungen wird unverzüglich eingeschritten. Es gibt Gerüchte, dass der Anschein von Sicherheit in den AAA-Zonen wichtiger sei als die tatsächliche Sicherheit. Das kann, je nach Standpunkt, von Vor- oder von Nachteil sein.

AA: In diesen Bereichen herrscht Oberschicht-Lebensstil vor. Es gibt weniger Patrouillen als in AAA-Zonen, und Geister oder Drohnen sind selten. Die Sicherheitsleute sind nicht die Elite der AAA-Zonen, aber doch mehr als durchschnittliche Straßenpolizisten. PANICBUTTON™-Säulen ersetzen häufig die Patrouillen. Die Reaktionszeiten sind kurz, vor allem, wenn in angrenzenden AAA-Zonen gerade wenig los ist.

A: Die meisten Teile eines Metroplex, die eine funktionierende Infrastruktur haben (Viertel mit Mittelschicht-Bevölkerung und -Unternehmen), werden als A-Zonen eingestuft. Es gibt regelmäßige Fahrzeug-Patrouillen und einige Überwachungseinrichtungen, aber Drohnen, Geister oder projizierende Magier kommen höchstens einmal täglich vorbei, häufig auf dem Weg zu einer höherstufigen Zone, vorbei. Die Gesetzeshüter verlassen sich eher auf Anzeigen und Notrufe als auf ständige Patrouillen zur Abschreckung.

B: Diese Zonen werden wie A-Zonen überwacht, sind aber Industrie- und Gewerbegebiete, wo sich die Leute nur zur Arbeit einfinden. In diesen Zonen

ist die Wahrscheinlichkeit für Industriespionage und Sabotage hoch (es sind also die Haupteinsatzgebiete für Shadowrunner). Patrouillen nutzen wenig gegen Runner, die ihnen einfach aus dem Weg gehen. Die Reaktion auf Notrufe in B-Zonen erfolgt aber schnell und meist mit der drei- bis vierfachen Stärke einer normalen Patrouille.

C: Diese Zonen sind ähnlich wie A-Zonen - nur für weniger Betuchte. Es gibt weniger und schwächere Patrouillen und die PANICBUTTON™-Anschlüsse und -Säulen sind schlecht gewartet. Die Reaktionszeit ist im besten Fall langsam; die meisten Sicherheitsfirmen ziehen es vor, Verbrechen im Nachhinein aufzuklären. Magische oder Luftunterstützung gibt es nur, wenn geschossen wird oder etwas explodiert. Wenn eingeschritten wird, dann meist mit sehr guter Bewaffnung.

D: D-Zonen verhalten sich zu B-Zonen wie C- zu A-Zonen. Ermittlungen werden meist von Anfängern geführt, die ein paar Fotos machen, ein paar Fragen stellen und sich dann wieder der Büroarbeit oder Donuts und Soykaf zuwenden.

E: Diese Einstufung erhalten billige Industriegebiete und Slums voller Squatter und Obdachloser. Die Leute, die in E-Zonen hausen, haben meist keine SIN und werden daher von den meisten Sicherheitsapparaten als Unpersonen gesehen. Eine „Patrouille“ findet nur dann statt, wenn die Sicherheitsleute durch die Zone in höher eingestufte Gebiete fahren. Die Gesetzeshüter kümmern sich nur um Leute mit SIN oder schreiten ein, wenn die Gewalt Medienaufmerksamkeit auf sich zieht oder die Angst besteht, sie könnte sich auf „echte“ Wohnviertel ausbreiten. Einsätze finden mit überwältigender Feuerkraft statt, und es wird auf jeden geschossen, der etwas Illegales zu tun scheint.

Z: Aus den Z-Zonen halten sich Gesetzeshüter vollkommen raus. Sie liegen vor allem in den Barrrens eines Metroplex, wie Redmond und Puyallup in Seattle. Ursprünglich bedeutete die Stufe „außerhalb der Exekutivgewalt“, aber auf den Straßen bezeichnet sie einen gesetzlosen Ort, wo das Faustrecht herrscht. Die einzigen Einsätze, die hier stattfinden, dienen dazu, die Gewalt außerhalb der höher eingestuften Zonen zu halten. Bei diesen seltenen Gelegenheiten gehen die Sicherheitsleute in großer Zahl, mit Militärausrüstung, Luft- und Magieunterstützung und schwer bewaffnet in die Zonen. Sie schießen schnell und bringen jeden zur Strecke, der sie auch nur schief ansieht.

Einige Sicherheitsleute arbeiten gern in einer „Downtown Militarized Zone“. Sie bekommen Gefahrenzulagen, wenn sie das Gebiet nur betreten. Ihr Geschäft umfasst auch Plünderung, Kollateralschäden, Tode unter der Zivilbevölkerung und andere interessante oder lohnende Effekte. Es gibt, zumindest für die Dienstaufsicht, kein vorschriftswidriges Vorgehen in Z-Zonen.



geht. Die Straßen sind hart und oft tödlich. Wer kann einem also einen Vorwurf machen, wenn man sich einer Gang anschließt? Die meisten Gangs sind klein, mit zwei oder drei Dutzend Mitgliedern. Ein paar haben aber über hundert Mitglieder und werden zu Machtfaktoren in ihren Sprawls.

Vier Jahrzehnte nach ihrem ersten Auftreten werden nichtmenschliche Metatypen einigermaßen akzeptiert, doch bei Gangs herrscht eine ähnliche Rassentrennung vor wie in hohen Konzernetagen. Die meisten Gangs bestehen aus nur einem Metatyp und sind meist gegenüber mindestens einem anderen Metatyp intolerant. Zwischen Orks und Trollen gibt es weniger Rassismus, aber sonst existieren praktisch kaum gemischte Gangs.

In jedem Sprawl gibt es Gangs. Punkt. In Hongkong sind es etwa 150, in Seattle mehr als doppelt so viele. Irgendwann im Lauf eurer Karriere werdet ihr auf Ganger schießen, vielleicht, weil sie auf euch schießen. Vielleicht sind sie die Hauptgegner, vielleicht nur im Weg, vielleicht haben sie einfach Lust, auf euch zu schießen. Meist sind sie nicht auf einen tödlichen Kampf aus, sondern fliehen lieber, aber wer in ihr Revier eindringt, setzt sich ihrer Rache aus, und wer sie in die Ecke drängt oder das Gesicht verlieren lässt, macht sich tödliche Feinde.

Straßengangs

Straßengangs beanspruchen Reviere im Metroplex für sich. Sie sind mit Pistolen, ein paar Maschinenpistolen und allerlei hässlichen Klingenwaffen und Keulen bewaffnet, die sie alle versiert einsetzen können. Sie sind an alltägliche Gewalt gewöhnt und benutzen sie reflexhaft zur Durchsetzung ihrer Ziele.

Das Wichtigste für eine Straßengang ist ihr Revier. Sie tragen besondere Farben oder Embleme, um sich von anderen zu unterscheiden. Sie bringen ihr Symbol an allen möglichen sichtbaren Flächen an, wobei sie Farbe, Kreide, oder - wenn sie besonders verrückt sind - Blut benutzen. Ein kluger Shadowrunner sollte diese Symbole und die politischen Verhältnisse zwischen den Gangs kennen.

Die meisten Straßengangs wollen nur ihren täglichen Kampf gegen andere Gangs, das Gesetz, die Politik oder die Konzerne bestehen. Einige sind über diesen Status hinausgewachsen und kämpfen mit anderen um Territorien, verkaufen Drogen oder BTL-Chips und verdingen sich sogar als Söldner oder Wachen. Also wollen sie eigentlich nur geliebt werden. Und sich zudröhnen, Leute verprügeln und ein bisschen Geld machen.

Es gibt überall Straßengangs, sogar in AAA-Zonen. Wie zu erwarten, benehmen sich Gangs besser, je höher die Sicherheitsstufe ist, aber nur in der Renraku-Arkologie gibt es gar keine, und nur eine oder zwei in den privaten Sektoren des SCIRE.



DIE GANGS VON SEATTLE

Mit Ende Juni 2050 gibt es im Metroplex Seattle 323 Gangs. Die meisten sind eher zahme Straßengangs. Wirklich genau kennen muss man aber die Thrill-Gangs. Es folgt eine Auswahl wichtiger Gangs in Seattle.

NAME	FARBEN	REVIER	BEMERKUNGEN
Nova Rich	Zitronengelb/Denim	Bellevue	Menschliche Gang aus reichen, durchgeknallten Jugendlichen
405 Hellhounds	Rot/Orange	Bellevue I-405	Menschliche Go-Gang
Bloody Screamers	Blau/Grün	Downtown	Ork-Gang
Disassemblers	Grau/Weiß	Downtown	Troll-Gang
Halloweeners	Schwarz/Orange, Halloween-Masken	Downtown	Menschen-Gang
Troll Killers	Grün/Rot	Downtown	Rassistische Menschen-Gang, die Trolle und Orks verfolgt
Eye-Fivers	Blau/Weiß	Downtown I-5	Menschliche Go-Gang
Leather Devils	Rot/Schwarz	Downtown I-90	Menschliche Go-Gang
Red Rovers	Rot/Chrom	Everett/Snohomish I-5	Orkische Go-Gang
Trogs	Rot/Schwarz	Ork-Untergrund	Ork- und Troll-Gang
Black Rains	Schwarz/Gold	Puyallup	Ork-Gang
Reality Hackers	Chrom/Gold	Puyallup	Menschliche Decker-Gang
Silent P's	Weiß/Gold	Puyallup	Elfen-Gang
Forever Tacoma	Rot/Orange	Puyallup/Tacoma	Ork- und Troll-Gang, lebt in Puyallup, Revier in Tacoma
Brain Eaters	Weiß/Schwarz	Redmond	Menschen-Gang, die nur behauptet, Gehirne zu essen. Wahrscheinlich.
Crimson Crush	Rot/Gold	Redmond	Ork-Gang
Red Hot Nukes	Grau/Rot	Redmond	Zwergen-Gang mit einer Vorliebe für Sprengstoff
Blood Rumlbers	Rot/Blau	Redmond I-90	Menschliche Go-Gang
Rusted Stiletos	Schwarz/Rost	Redmond, Glow City	Menschen-Gang, die sogar für eine Thrill-Gang verrückt sein soll
Cutters	Gold/Grün	Seattle	Geschäftstüchtige Menschen-Gang
Ancients	Grün	Seattle (mehr oder weniger)	Elfische Go-Gang, die durch den ganzen Sprawl reist
Spike Wheels	Braun/Gold	Tacoma I-5	Trollische Go-Gang

- Die Ancients sind keine echte Thrill-Gang mehr. Sie sind eher ein kleines Verbrechersyndikat, wie ein Seoulpa-Ring, der Löwenzahn ist. Sie erpressen Schutzgeld, verkaufen Drogen und benehmen sich auch sonst wie eine „ehrenwerte Gesellschaft“.
- Stainless
- Lasst euch nicht von dieser Fassade täuschen. Die Ancients sind immer noch auf die Freuden der Zerstörung aus. Andere Go-Gangs haben ein festes Revier, aber die Ancients tauchen in Seattle auf, wo sie wollen. Ich habe mal gesehen, wie sie mitten durch Downtown rasten, dahinter eine kleine Alibitruppe von Lone Star, die sie halbherzig verfolgte.
- Dead End
- In Atlanta fuhr vor Kurzem ein Haufen Elfen in den Farben der Ancients rum. Vielleicht waren es nur Nachahmer, aber vielleicht breiten sich die Ancients tatsächlich international aus.
- Kane

DIE GANGS VON SEATTLE, FORT.

- Die Halloweeners haben ihre Masken abgelegt und tragen jetzt Gesichtsbemalung, seltsames Make-up oder Tätowierungen. Offenbar haben zu viele von ihnen Kämpfe verloren, weil ihnen die Masken über die Augen gerutscht waren.
- Rattus Rattus
- Entgegen der offiziellen Darstellung wurde das Combatbiker-Team der Rattlers nicht wirklich wegen Vertragsstreitigkeiten durch lauter Neulinge ersetzt. Annabelle „Sleek“ Creek fuhr auf ihrem Combatbike allein über die I-5 und geriet mit den Spike Wheels aneinander. Sie kämpfte tapfer, aber die Überzahl war einfach zu groß, und am Ende lag Sleeks Leiche auf der Überführung der 38. Straße. Der Rest des Teams kam aus Portland hochgefahren, um Rache zu nehmen. Der Kampf blockierte die I-5 drei Tage lang, und am Ende waren alle Rattlers tot oder von DocWagon evakuiert worden.
- Miss Gnomer
- Die Bloody Screamers sind wirklich sowohl blutig als auch laut. Ich weiß nicht, woher sie das Blut haben, mit dem sie ihre Körper, Waffen, Kleider und Verstecke bemalen – und ich will es auch gar nicht wissen. Aber es ist seltsam, weil sie gar nicht so viele Gewalttaten gegen Metamenschen verüben. Ihr Geschrei vertreibt die meisten Leute, bevor es zum Kampf kommen kann. Sie machen vor allem mit Sachbeschädigung von sich reden.
- Moleskin
- Die Silent P's und Black Rains führen seit drei Jahren offenen Krieg in Puyallup. Der Kriegsgrund ist, dass beide Gold tragen und es jeweils für sich allein beanspruchen.
- Red Rover
- Blödsinn. Das ist ein Gerücht, das Leute streuen, die so tun, als würden sie die Straßen kennen. Auch die Reality Hackers tragen Gold und haben mit dem Krieg nichts zu tun. Dieser Krieg hat rassistische Ursachen. Die Silent P's sind Elfen, die Orks hassen, und bei den Black Rains ist es umgekehrt. Ihr Hass stammt noch aus Zeiten der Nacht des Zorns.
- Former Viking
- Die Disassemblers betreiben ein lukratives Nebengeschäft mit Organen und Bodytech aus zweiter Hand. Sie entführen Leute und halten sie gefangen, bis sie ihre Organe verkaufen – so bleibt das Fleisch frisch. Sie lassen potenzielle Opfer auch eher flüchten, als sie zu verletzen oder gar zu töten. Schließlich können sie die Entführung ja später noch mal versuchen. Zum Glück jagen sie nur Leute, die kleiner sind als sie. Leider sind sie alle Trolle.
- Outsane

Go-Gangs

Go-Gangs sind Thrill-Gangs auf Motorrädern. Sie haben meist einen Teil eines Highways oder ein aufgegebenes Flugfeld als Revier. Sie vertreiben sich die Zeit mit Rennen, dem Schlagen nach Dingen mit Stachelkeulen vom Sattel aus,

motorisierten Lanzengängen oder der Jagd auf unschuldige Verkehrsteilnehmer, um sie zu überfallen, auszurauben oder zu misshandeln. Überall, wo es Straßengangs und Motorräder gibt, gibt es auch Go-Gangs.

Da sie dauernd unterwegs sind, sind Go-Gangs für Lone Star und andere Gesetzeshüter schwer zu fassen. Speditionen zahlen Schutzgelder, entweder an die Gangs selbst oder an Sicherheitsfirmen, um ihre Fahrten ungestört durchführen zu können. Go-Gangs bezahlen für Treibstoff (und ungesunde Vergnügen) mit den Erlösen aus Schmuggel, Drogen-, Waffen- oder BTL-Handel – manchmal sogar aus legalen Kurierfahrten.

Thrill-Gangs

Im Allgemeinen sind Straßengangs gewalttätig, aber nicht psychotisch. Thrill-Gangs sind dagegen archetypische Psychopathen. Sie sind Adrenalinjunkies und immer auf der Suche nach dem nächsten Kick, der vor allem aus Mord und Zerstörung besteht. Sie sind amoralisch und korrupt, und die meisten Leute auf der Straße gehen ihnen aus dem Weg. Viele von ihnen haben sich das Geld für Kampfbodytech zusammengeraubt, und sie benutzen sie nur allzu gerne.

Thrill-Gangs leben fast ausschließlich in den Barrens und ähnlich miesen Gegenden und haben dort auch ihr Revier. Außerdem unterteilen sie einen Metroplex, wie die Gesetzeshüter, in Zonen. Ihre Zonen werden mit blumigen Einstufungen wie „Blutbad“, „Schießstand“, oder „Spielplatz“ versehen. Thrill-Gangs fallen in ein Gebiet ein, verüben allerlei Gräueltaten und verschwinden dann zügig wieder zurück in ihren Unterschlupf in der Z-Zone, die sie Heimat nennen.

Thrill-Gangs werden oft mit Straßengangs oder Go-Gangs (je nachdem, ob sie Motorräder haben oder nicht) in einen Topf geworfen. Ein gewitzter Runner sollte den Unterschied kennen. Mit Straßengangs und Go-Gangs kann man verhandeln, um einen Kampf zu vermeiden. Bei Thrill-Gangs geht das üblicherweise nicht.

Ganger als Mr. Johnson

Nicht alle Ganger schießen auf euch. Manchmal heißt einer Mr. Johnson. Die meisten Ganger, die Shadowrunner anheuern, haben Geld und befinden sich in einer verwickelten, oft peinlichen, Situation, aus der sie ohne fremde Hilfe nicht herauskommen. Sie stehen wahrscheinlich hoch in der Hierarchie ihrer Gang. Manchmal brauchen Gangs einfach Verstärkung oder spezielle Fähigkeiten, die keines ihrer Mitglieder besitzt.

Im Allgemeinen spielen Ganger die Rolle des Auftraggebers recht gut. Sie sind auf ihren Ruf

angewiesen und bezahlen daher ihre Schulden rechtzeitig und zuverlässig. Viele haben vor Shadowrunnern eine Achtung, die manchmal fast an Verehrung grenzen kann. Die Wahrscheinlichkeit, von ihnen betrogen zu werden, ist gering - die Bezahlung leider oft auch.

VERBRECHERSYNDIKATE

Eine andere Gruppe, der man als Shadowrunner sicher irgendwann begegnet, bilden die Verbrechersyndikate. Sie sind wie Gangs mit einem längeren Arm und einer längeren Geschichte. Ihre Mitglieder wollen, wie Ganger, den guten Ruf ihrer Vereinigung erhalten, der sie ihre Ehre, ihr Leben und ihren Besitz verpfändet haben.

Die Syndikate verfügen über erheblich umfangreichere Ressourcen als Gangs. Die Waffen der Mafia oder Yakuza haben viel größere Kaliber, und sie haben auch wesentlich mehr magische Unterstützung. Auch das Risiko ist größer, da die meisten Verbrecherorganisationen international tätig sind und sehr viele Eisen in sehr vielen Feuern haben.

Neben dem Reichtum gibt es noch ein paar andere Merkmale, die Syndikate von Gangs unterscheiden. Vor allem streben Syndikate nach Macht und Geld, während Gangs gewöhnlich nur auf den nächsten Kick aus sind. Das verleiht ihnen, neben den höheren Einsätzen, eine Art Charakter (die manche sogar als Würde sehen). Viele der Unterschiede zu Gangs haben alle Syndikate gemeinsam. Wer sich damit auskennt, kommt in der Unterwelt leichter zurecht.

Und es gibt noch eine Geheimwaffe der Syndikate, die es bei Gangern nicht besonders häufig gibt: Loyalität. Und wie erlangt man diese mächtige Eigenschaft? Man nehme vier grundlegende Zutaten.

Tradition

Der Durchschnittsgangster steht in einer langen, ehrenvollen Tradition - zumindest nach eigenem Empfinden. Jeder Zweig jeder Familie und jeder Clan in jedem Syndikat hat seine eigenen Traditionen, Gebräuche, Rituale und Werte, die von Mitglied zu Mitglied, von den Eltern an die Kinder, von den Anführern an ihre Nachfolger weitergegeben werden. Manche Gangster sterben lieber, als sie zu missachten.

Wer versteht, dass sich ein starkes Traditionsbewusstsein auch nachteilig auswirken kann, hat die erste Lektion verstanden. Man darf aber die Stärke, die aus der Tradition erwachsen kann, keineswegs unterschätzen. Vielleicht könnt ihr einen Gangster umlegen - aber wie sieht es mit einer ganzen Familie aus? Wenn ihr so verdammt gut seid, ist das schön.

Sonst freuen sich eure Freunde über den Besitz, den ihr ihnen vererbt.

Geheimhaltung

Natürlich werben auch Syndikate neue Mitglieder an (sonst gäbe es sie nicht mehr), aber diese Mitglieder dürfen nicht über die Geschäfte sprechen. Manchmal werden nur einzelne Geschäfte geheim gehalten, aber viele Syndikate halten ihre Hierarchie, ihre Treffen, ihre Führung und ihre Mitglieder geheim.

Das mag zuerst nicht sehr bedrohlich klingen, aber denkt mal darüber nach. Wir haben dauernd mit Geheimnissen zu tun - und das, was uns einen Run vermagelt, ist immer das, was wir nicht wussten. Und ihr kennt alle das Gefühl der Zusammengehörigkeit, das ein gemeinsam gehütetes Geheimnis erzeugt. Beim organisierten Verbrechen gilt das doppelt. Legt man sich also mit einem Mitglied an, dann legt man sich mit allen an.

Respekt

Die Mitglieder eines Syndikats sind meist in irgendeiner Weise hierarchisch organisiert. Von den niederen Rängen werden Ehrerbietung und Gehorsam gegenüber den Ranghöheren erwartet. Das macht Syndikate aber noch nicht zu paramilitärischen Organisationen. Auch die Höhergestellten müssen ihre Untergebenen mit Respekt behandeln.

Hierdurch wird der Zusammenhalt in der Verbrecherfamilie zusätzlich gestärkt. Man kann also durch die Beobachtung des Umgangs der Gangster miteinander einiges über ihre Hierarchie herausfinden. Es bedeutet aber auch, dass eine Beleidigung wieder alle trifft. Erkennt ihr das Muster, Chummer?

Ehre

Verantwortungsgefühl. Prinzipien. Rechtsschaffenheit. Integrität. Die Bezeichnungen der Eigenschaft wechseln, aber jeder Gangster besitzt sie, oder er lebt nicht lange. An ein Syndikatsmitglied werden große Erwartungen gestellt, und wer sie enttäuscht, stirbt (im Puget Sound ist der Meeresboden voll von solchen Ex-Gangstern). Viele Syndikate haben diese großen Erwartungen auch bei den Runnern, die sie anheuern. Sie können das Erfüllen der Erwartungen nicht direkt durchsetzen, aber sie drücken deutlich aus, wie wichtig ihnen das Verhalten der Runner ist. Sie hegen also großen Respekt für Leute, die sich in ihren Augen ehrenwert benehmen. Mit diesem Wissen kann man sich einige Freunde in der Unterwelt machen.

Syndikatsmitglieder als Mr. Johnson

Man kann schlechtere Arbeitgeber als die Verbrechersyndikate finden. Sie sind höflich, respektvoll, diskret und gern bereit, Spesen zu zahlen. Und ihnen ist das Begleichen von Schulden sehr wichtig.

Das gilt in beide Richtungen: Wenn sie mit eurer Arbeit zufrieden sind, bezahlen sie ganz sicher. Wenn sie aber (beim aktuellen oder einem vorigen Run) hintergangen wurden, zahlen sie mit Blei statt mit Geld. Und beide Arten der Bezahlung erfolgen sehr schnell.

VERBRECHERSYNDIKATE IN SEATTLE

Gepostet von: Sly Fax

Ihr wollt wissen, wer in der Unterwelt etwas zu sagen hat? Ich auch. Ich habe begonnen, eine Datei über das zusammenzustellen, was ich weiß, aber ich glaube, aus dem Shadowland lässt sich noch viel mehr Wissen herausholen. Über die Yaks weiß ich schon Einiges, also fange ich mit denen an.

YAKUZA

In Seattle ist die Yakuza im Moment eines der stärksten Syndikate. Sie folgen einem traditionellen japanischen Clansystem mit Großfamilien und *Kobun* („Adoptivkindern“). In den letzten Unterweltkriegen mussten sie ziemlich Federn lassen, aber sie haben immer noch große Pläne für den Sprawl - vor allem jetzt, da die Mafia langsam wieder ihr Haupt erhebt.

Die Yakuza besteht traditionell vor allem aus Japanern, mit ein paar koreanischen Fußsoldaten für die Schmutzarbeit. Vor Kurzem hat sie ihre Reihen „gesäubert“ und alle Nichtmenschen und Nichtjapaner (auch die Koreaner) entfernt. Diese rausgeworfenen Kriminellen gründeten in Seattle die Seoulpa-Ringe und begannen sofort einen Krieg mit den wesentlich größeren Yakuza-Familien.

- Die Aktivitäten der Yakuza sind aber nicht auf Seattle beschränkt. Die verschiedenen Yakuza-Gruppen haben an der gesamten Westküste Nordamerikas und in vielen anderen Städten Einfluss. Überall, wo die Japanokons, vor allem MCT, hinkommen, folgt prompt auch die Yakuza.
- Blitzen
- Manchmal bildet sie auch die Vorhut. Organisiertes Verbrechen braucht weniger Infrastruktur als ein Megakonzern, kann sich also schneller neu ansiedeln. Ein Syndikat beginnt sein Geschäft, bringt etwas Geld mit, rekrutiert Soldaten und kann damit den Boden für einen Konzern wie MCT bereiten.
- OKFella

SEOULPA-RINGE

Gepostet von: SPD

Wie Sly schon erwähnt hat, sind die Seoulpa-Ringe die Überbleibsel der koreanischen Teile der Yakuza von Seattle. Das heißt, dass sie Erfahrung, Ausrüstung und Ausbildung haben, aber nicht, dass

sie nur aus Koreanern bestünden. Ihre Organisation ist zwar nach dem Bild des koreanischen organisierten Verbrechens aufgebaut, aber viele Mitglieder sind nicht koreanischer als Dunkelzahn. Die Ringe können nicht allzu wählerisch sein, wenn sie Erfolg haben wollen. Für sie zählen Loyalität und Fähigkeit mehr als die Abstammung.

Irgendwann steigt ein Mitglied des Seoulpa-Rings zu einer Führungsposition auf, und ein „Ring“ von Anhängern schließt sich ihm an. Diese Ringe sind unabhängig voneinander, arbeiten aber durchaus auch zusammen, wenn ihre Anführer befreundet sind. Dieses Freundschaftsnetzwerk schafft *Kye*, ein System von Ressourcen, die die Ringe gemeinsam nutzen. Wenn ein Anführer stirbt oder den Ring verlässt, löst sich dieser auf, und die Mitglieder gründen entweder einen neuen Ring oder werden von anderen aufgenommen.

- Enge Netzwerke garantieren nicht automatisch Vertrauen. Allianzen können, mit dem Drehen an den richtigen Schrauben, zerstört werden, und *Kye* kann ein Schwachpunkt sein.
- Brother Keeper
- Einfluss und Gefährlichkeit der Seoulpa-Ringe schwanken stark, scheinbar ohne einem Muster zu folgen. Sie sind wie Schimmel: Sie gedeihen an jedem Ort, der lange genug vernachlässigt wird.
- NWO

MAFIA

Gepostet von: Quinn an Sionnach

Die Mafia von Seattle steht mit den Sizilianern nur in loser Verbindung und wird eher von der irischen Seite der Familie beeinflusst. Beide Parteien kann man in der Unterwelt des Sprawls antreffen.

Vor einigen Jahren kamen die europäischen Mafia-Familien zusammen, um die *Commissione* als eine Art weltweiten Mafia-Aufsichtsrat zu gründen. Sie mussten das tun. Die Yakuza störte weltweit ihre Geschäfte, und die Familien mussten vereint zurückschlagen. Die *Commissione* holte als erste Maßnahme James „den Hammer“ O'Malley aus dem Ruhestand und machte ihn zum Capo von Seattle.

- Es war klug, O'Malley in die stärkste Bastion der Yakuza in Nordamerika zu schicken. Schließlich hatte ihn einst sein Hass auf die Yaks in den Ruhestand gezwungen.
- Twofer

POLICLUBS

Was tut man, wenn einem klar wird, dass die eigene Regierung aus korrupten Politikern besteht, die ganz von den Megakons abhängen – oder von Verbrechern, Drachen und anderen geheimen Drahtziehern? Vor nicht mal zehn Jahren hatte man in Europa eine Idee: Man gründet einfach einen Policlub.

Ein Policlub ist in der Sechsten Welt die Alternative zu Parteien. Policlubs verfolgen Ziele, sammeln Geld, werben Leute an und treiben ihre Politik energisch voran. Es gibt kleine Bewegungen ähnlich Bürgerinitiativen, wie die Mothers of Metahumans oder das Ork Rights Committee. Es gibt anarchistische wie Der Nachtmachen. Und es gibt verbrecherische, wie die Alamos 20.000, die man kaum von Terroristen unterscheiden kann.

Die Parteilinie

Das Wichtigste an Policlubs ist die Konzentration auf eine bestimmte Sache. Die MOM haben ihre Pro-Metamenschen-Ziele, Humanis will „die Rechte der Menschen schützen“. SEQUOIA will Bäume pflanzen und die Abholzung reduzieren, und „The Dream“ will Bildung für alle Kinder. Es gibt auch religiöse Policlubs, die wir hier nicht aufführen: An jeder Sekte oder Konfession scheinen gleich drei Policlubs dranzuhängen.

Die meisten Policlubs sind eher harmlos oder wenigstens nicht aggressiv. Sie sammeln Spenden, betreiben Lobbyarbeit oder machen ihre Sache öffentlich bekannt. Einige allerdings sind wirklich rücksichtslos beim Verfolgen ihrer Ziele. Solche Policlubs können sehr unangenehm werden, wenn man nicht aufpasst.

Allgemein kann man sagen, dass ein Policlub als Gegner eher mit Leidenschaft als mit taktischen Finessen oder Kampfkraft aufwartet. Wenn man auf echten Widerstand stößt, hat man sich entweder mit einem der eher militanten Policlubs angelegt, oder man hat es mit angeheuerten Söldnern zu tun. Wirklich bedrohlich an Policlubs ist ihre Öffentlichkeitsarbeit: Sie kämpfen lieber über die Medien als von Angesicht zu Angesicht.

Policlubmitglieder als Mr. Johnson

Sich von einem Policlub anheuern zu lassen ist so ähnlich, wie einem Leshy eine Handgranate zum Spielen zu geben. Es kann alles gutgehen, aber oft kommt nicht genau das gewünschte Ergebnis heraus. Trotzdem ist das Geld von Policlubs genau so digital wie jedes andere, und wenn man mit ihren Zielen übereinstimmt (oder zumindest nicht fundamental dagegen opponiert), bezahlen sie meist recht gut.

VERBRECHERSYNDIKATE, FORT.

- Ich war mal bei einem Run auf das O'Malley-Anwesen dabei, wo wir eine Rowena O'Malley, James' Tochter, für einen irischstämmigen Johnson extrahieren sollen (er nannte sich doch tatsächlich Ian O'Toole). Alles ging glatt, wir ließen Hinweise zurück, die den Verdacht auf die Yaks lenken sollten, und dann wollten wir das Mädchen schnappen. Nur war sie gar nicht da. Sie war in Harvard und studierte dort Jura. So ein Mist. Und bezahlt wurden wir auch nicht.
- Quince of Darkness
- Kurz nachdem ich deinen Beitrag durch hatte, Quince, habe ich mitbekommen, dass man O'Tooles Leiche kopfüber an einem Kran in Downtown hängend gefunden hat – nackt, verprügelt und mit gebrochenen Knochen, das volle Programm. Hat eine Busladung Schulkinder furchtbar erschreckt.
- Alley Kat
- Ja, ich sollte aufpassen, was ich poste. Hab gerade ein Holo von der Leiche bekommen, zusammen mit einem fetten Credstick und einem blutigen Hammer. Ich kann subtile Hinweise verstehen.
- Quince of Darkness
- Man sollte die Triaden hier nicht vergessen. In Seattle sind sie weniger stark als in Hongkong und sicher schwächer als die Organisationen, die wir schon behandelt haben, aber sie sind trotzdem eine Macht im Sprawl.
- Wing
- Es stimmt: In Hongkong sind die Triaden sehr mächtig, aber in Seattle nehmen sie eher eine Zwischenstellung zwischen Gangs und Syndikaten ein. Es wäre falsch, sie zu ignorieren, aber wirklich interessant sind sie eher im Freistaat Kalifornien.
- SPD

DIE EXEKUTIVE

Wenn man als Shadowrunner hört, dass man von der Regierung verfolgt wird, ist das oft buchstäblich wahr. Solange sich ein Run aber nicht gegen die Regierung selbst, unschuldige Zivilisten (im Sinne von „unschuldig bis zum Beweis des Gegenteils“) oder nicht exterritoriale Firmen unter dem Schutz der Regierung richtet, kümmert sie sich kaum darum.

Es gibt ein schönes Beispiel von einer Verkehrskontrolle: Der Polizist fragte die Runner, was sie täten. Der Fahrer sagte ihm: „Wir machen einen Run gegen einen ungenannten Megakon.“ Der Polizist fragte sie, ob sie bewaffnet seien (ja) und ob sie in der Öffentlichkeit irgendwelche Straftaten begehen wollten (nein). Dann wünschte er ihnen alles Gute und ließ sie weiterfahren.

Bei einem Run gegen die Regierung kann man aber mit massivem Widerstand rechnen. Nicht jede Zulassungsstelle oder Kläranlage ist bewacht wie Fort Knox, aber im Besitz „des Volkes“ befinden sich



etliche Hochsicherheitsbereiche. Die Regierung hat nicht nur Zugang zu Polizeitruppen, sondern auch zu Milizen, Nationalgarde und Armee. Und die Armee hat schwere Waffen und eine Menge Bodytech.

Alle Politik ist lokal

Meist kommen Regierungen gerade noch (oder gerade eben nicht) mit ihrem Budget über die Runden. Leider wird bei der Sicherheit fast nie gekürzt. Je nachdem, gegen welche Ebene der Verwaltung man arbeiten muss, hat man es mit professioneller Sicherheit, Miliz, gut trainierten Agenten oder sogar mit dem Militär zu tun. Es gibt fast sicher Drohnenüberwachung (man will ja die Rüstungskonzerne bei Laune halten) und vielleicht, spätestens ab Sprawl- und höherer Verwaltung, magische Unterstützung. Der Vorteil ist, dass man sich ergeben kann, falls das nötig wird. Wahrscheinlich wird man dann nicht getötet, sondern nur mit einer kriminellen SIN ins Gefängnis geworfen.

Regierungsvertreter als Mr. Johnson

Meist gibt es keinen Regierungsbeschluss, Runner anzuheuern. Das Geld kommt aus öffentlichen Quellen, aber Mr. Johnson steht selten für mehr als ein oder zwei Leute. Manchmal braucht die Polizei

Ermittlungsergebnisse, die sie selbst nicht einholen darf. Manchmal brauchen auch Geheimdienste Hilfe. Das Schöne an der Arbeit für die Regierung ist, dass die Bezahlung gut ist. Schließlich kommt das Geld aus öffentlichen Kassen und nicht von Mr. Johnson selbst. Dafür bekommt man aber leider auch wenig Unterstützung.

Auch Kandidaten für politische Ämter können Auftraggeber (oder Ziele) sein. Wahlkampfzeiten sind großartige Zeiten für Shadowrunner. Man kann Datenklau, Erpressung, Bewachung oder sogar Kidnapping und Wetwork betreiben. Kandidaten wollen saubere Westen, was gut oder schlecht sein kann. Sie zahlen entweder alle Schulden oder wollen euch loswerden. Jedenfalls aber bekommt man solche Gelegenheiten nur alle paar Jahre.

REGIERUNGEN DES PAZIFISCHEN NORDWESTENS

Gepostet von: Borderwolf

Wenn ein Run aus Seattle hinausführt – was irgendwann wahrscheinlich passieren wird –, sollte man wissen, was es noch so dort draußen gibt.

DER SALISH-SHIDHE-RAT

Seattle ist von den Ländern des Salish-Shidhe-Rats umgeben. Diese Nation besteht aus fünf

Stammesgebieten. Einige der Stämme blicken auf eine lange Geschichte zurück, ein paar andere haben sich erst nach dem Erwachen gegründet. Der Staat ist schwach föderal strukturiert, die meiste Macht liegt in den Händen der einzelnen Stämme, und der Rat dient als innerer Vermittler und Vertretung nach außen.

Cascade Crow

Der Stamm der Cascade Crow grenzt im Norden und Osten an Seattle, sein Gebiet reicht bis in die Cascade Mountains. Seine Mitglieder sind strenge Traditionalisten: von der ökologischen Landwirtschaft über die Pflege der mündlichen Überlieferung bis hin zur Haartracht (zwei lange geflochtene Zöpfe bei Frauen, einer bei Männern). Sie bewegen sich lieber zu Pferd auf Pfaden als mit dem Auto auf der Straße, außer bei den Oasen und Handelsposten entlang der I-90. Zumindest in einer Hinsicht aber sind sie modern: Sie benutzen moderne Waffen und Panzerung, zusammen mit anderem Militärgesetz.

Die politische Ansicht des Stammesrates ist es, dass alle Afrikaner, Europäer und Asiaten aus Nordamerika vertrieben werden sollten. Bisher ist es ihnen aber nur gelungen, diese Bevölkerungsgruppen aus ihrem Stammesgebiet zu anderen Stämmen oder nach Seattle abzuschicken.

- Wir Crow sind keine Rassisten. Wir wollen nur, dass unser Land dem Stamm gehört. Leute von anderen Kontinenten sind einfach nicht Teil des Stammes. Wenn ihr uns besucht oder Geschäfte machen wollt, haben wir nichts dagegen. Nur unser Land oder unsere Ressourcen dürft ihr uns nicht nehmen.
- Bright Bird
- Wenn ihr keine Rassisten seid, warum führt ihr dann Krieg gegen die Cascade Orks? Sie sind auch Crow, wurden aber nach der Goblinisierung aus dem Stamm geworfen.
- Half-Keg

Cascade Orks

Die Cascade Orks entstanden, als etwa 15 Prozent des Stammes der Cascade Crow in den frühen 2020ern zu Orks und Trollen wurden. Diese verwandelten Mitglieder verließen den Stamm und bildeten in den Cascade Mountains östlich von Seattle ihren eigenen Stamm. Sie nahmen Goblinisierte aus anderen Stämmen auf, die sich ungerecht behandelt fühlten. Auch aus den umliegenden Ländern kamen Orks und Trolle zum Stamm. Sie begannen, Landwirtschaft zu betreiben, erkannten aber bald, dass Handel (legaler wie illegaler) für den Stamm profitabler war.

Die Cascade Orks bilden eine demokratische Gesellschaft, die beinahe anarchistisch erscheinen kann. Wer zu den allnächtlichen

Stammestreffen kommt, kann über einfache Themen abstimmen. Wenn die Debatten zu lange dauern, werden die Tagesordnungspunkte auf das nächste Wochentreffen verschoben. Was bei den Wochentreffen nicht gelöst wird, wird an das Monatstreffen überwiesen, wo irgendwie eine Klärung erzielt werden muss. Wichtige Aufgaben, wie die Führung der Exekutive, das Projektmanagement, die Teilnahme an Komitees zur Gesetzgebung und ähnliches werden zufällig per Los übertragen.

- Die Cascade Orks sind wirklich keine Banditen. Es stimmt: Sie stellen kaum Fragen, wenn Reisende bei ihnen Treibstoff, eine Unterkunft oder auch ein Versteck suchen, aber nur wenige von ihnen handeln tatsächlich mit illegalen Gütern. Sie stellen eher eine sichere Bleibe in den nördlichen Cascades zur Verfügung. Meist sind sie auch höflich und freundlich.
- Choppa
- Bei den Grenzkonflikten mit den Cascade Crow sind sie alles andere als höflich und freundlich. Eher zornig und gnadenlos.
- Breaks Rocks
- Für kleine Gemeinschaften funktioniert die Verlosung von Ämtern mit Autorität vielleicht. Mir graut aber vor dem, was geschehen könnte, wenn der Stamm wächst und das System beibehält.
- Texas 2-Step
- Falls er jemals wirklich groß werden sollte.
- Bright Bird

Makah

Die Makah sind die Eierköpfe des Salish-Shidhe-Rats. Ihnen gehört die Olympic-Halbinsel. Sie nutzen das Land so effizient wie möglich - mit technischen und magischen Mitteln -, was zusammen mit einer nachhaltigen Nutzung natürlicher Ressourcen zu einem produktiven und unabhängigen Stammesstaat führt. Die Makah sind daher eindeutig der reichste Stamm im Rat. Sie reglementieren Einwanderung und Handel sehr streng, aber wer sich als nützlich erweist, wird mit offenen Armen empfangen.

- Carla Arrigucci ist die Chefin des Vorstands der Makah. Sie hat also das Sagen, solange der Vorstand kein Veto einlegt. Die Makah sind ein kleiner Stamm; wenn man also mit ihnen zu tun hat, hat man mit ihr zu tun.
- GN Timer
- Der Stamm besitzt auch drei alte U-Boote der Ohio-Klasse, die er zusammen mit der Marinebasis Kitsap-Bangor geerbt hat. Die Boote werden gerade zu Holztransportern umgebaut. Angeblich soll in Kitsap-Bangor auch eine Werft entstehen.
- Montello
- Auf der Halbinsel geht das Gerücht, die Makah hätten auch ein Drachenpaar als Verbündete. Die sollen angeblich seit 2045 in den Bergen dort leben.
- Speaker with the Trees

Salish

Die Salish sind der einflussreichste Stamm im Rat. Ihr Gebiet erstreckt sich vom Südwesten Seattles nach Süden bis zur früheren Staatsgrenze Washingtons und westlich bis zum Ozean. Ihre Haupteinnahmequellen sind Handel und die Energieversorgung für den größten Teil des pazifischen Nordwestens. Sie besitzen auch ein ziemlich großes Militär, zu dem unter anderem die Salish Ranger Force und die Border Patrol gehören. Die Salish bewachen die Grenzen des Rats und achten dabei besonders auf Seattle.

- Kein Scheiß. Die sind wirklich der einflussreichste Stamm. Sie geben dem Rat sogar den Namen.
- Bull
- Die Salish haben einen Stammesrat mit einem Vorsitzenden. Zurzeit ist das Geoffrey Pale Horse, der vollauf damit beschäftigt ist, die Interessen aller Stämme im Rat unter einen Hut zu bringen. Seine Stellvertreterin Avery-Anne N'Illamqeh ist weniger seine rechte Hand als eher die Frau fürs Grobe.
- Local Colour
- Ich habe „Double A“ N'Illamqeh einmal getroffen. Sie hat genau die Kombination von Freundlichkeit, Offenheit und Rücksichtslosigkeit, die ich bei Geschäftspartnern schätze.
- Stoner
- Wie spricht man „N'Illamqeh“ eigentlich aus?
- Sitter
- „Ms. Johnson“
- Stoner

Sinsearach

Der Stamm der Sinsearach hat die größte Bevölkerung im Rat. Mitglieder können nur Elfen, Kinder von Elfen oder Erwachte werden, also besteht der Stamm zum Großteil aus Elfen. Sie bewirtschaften das Land mit einer ähnlichen Philosophie wie die Cascade Crow, nur mit wesentlich mehr Magie.

Die Sinsearach beherrschen das Gebiet im Südosten Seattles. Sie bilden eine lockere Meritokratie mit mehreren Hierarchien, die verschiedene Aspekte des Stammeslebens regeln.

- Wegen der Meritokratie hat sich der Stamm vor 15 Jahren geteilt. Was heute Tir Tairngire ist, gehörte einst auch zum Rat. Einige Stammesmitglieder fanden, Geburtsrecht zähle mehr als eigene Leistung, und bildeten eine neue, monarchisch organisierte Gemeinschaft.
- Blue Torch
- Miles Sarley ist zurzeit der Häuptling des Stammes; er nennt sich aber lieber „Treats With Spirits“. Er ist ein mächtiger Magier, aber friedlich – fast ein Zen-Buddhist.
- Errand

- Er scheint oft völlig losgelöst von der Realität zu sein, hält sich aber an der Macht. Entweder ist er allen einen Schritt voraus, oder er ist eine Marionette.
- Ten Tasks
- Jedenfalls sind die Sinsearach nicht so unangenehm. Man sollte, wenn man in ihrem Land Schwierigkeiten machen will, aber bedenken, dass sie sehr viele Erwachte Mitglieder haben.
- Absent Mind

NACHBARSCHAFT

Wenn man nur weit genug wandert, kommt man auch in andere Nationen rund um Seattle. Das Folgende ist nur ein Überblick. Wer wirklich reisen möchte, sollte sich noch genauer informieren.

Tir Tairngire

Tir Tairngire hat sich vom Stamm der Sinsearach aus dem Salish-Shidhe-Rat abgespalten und seine Grenzen dichtgemacht. Es ist eine sehr verschlossene Nation, die sich von ihren Nachbarn stark isoliert. Es folgen ein paar Fakten:

Tir Tairngire ist eine Monarchie, man weiß aber nicht, ob es sich um eine konstitutionelle, eine Wahl- oder eine Erbmonarchie handelt. Auch ob der Monarch diktatorische Machtfülle hat, ist unbekannt. Der Hohe Prinz Lugh Surehand sagt, seine Nation sei ein „Fürstentum der Magie“. Sein Prinzenrat – offenbar ein oligarchisches Ratgeberkomitee – berät ihn in politischen Fragen.

Tir Tairngire ist Mitglied der Vereinten Nationen, hat aber die Business Recognition Accords nicht unterzeichnet, weshalb Megakonzerne im Land nicht willkommen sind. Visa werden selten und fast nur an Nichtmenschen oder Erwachte ausgegeben.

- Der Hohe Prinz ist die höchste Autorität im Land, aber damit geht nicht unbedingt absolute Macht einher. Die Prinzen des Rates haben eigene Macht und ihre eigenen Motive, selbst wenn sie de jure dem Hohen Prinzen Gefolgschaft geschworen haben. Es gab bereits einige Anschläge auf sein Leben, die allerdings alle fehlschlugen.
- Aegis
- Große Macht erzeugt große Verschwörungstheorien. Immer.
- Never Thrill
- Ich weiß nicht genau, wer zurzeit Mitglied im Rat ist. Es sind hauptsächlich Elfen (wie man erwarten konnte), aber gegenwärtig sind auch zwei Zwerge, zwei Drachen, ein Sasquatch und ein Ork dabei. Natürlich sind sie alle höchst potente Magier.
- Spes
- Nicht alle, Spes.
- The Laughing Man
- Mein Team war auf der Flucht vor einem T-Bird der Salish Ranger in der Nähe der Grenze zum Tir. Uns blieben nicht viele Auswege, also gingen

wir über den Fluss in den Tír. Das Nächste, was wir wussten, ist, dass wir zwei Klicks nördlich der Grenze aufwachten. Wir hatten ein paar Wunden mehr, die alle behandelt und verbunden waren. Das war zwar nicht das Gruseligste, was ich erlebt habe, aber es war mein einziger Besuch im Tír.

- Hugo
- Ihr seid ganz eindeutig von einer Grenzpatrouille abgefangen worden, die euch überwältigt, gefangen genommen, mit Laés vollgepumpt und jenseits der Grenze abgeladen hat. Höchstwahrscheinlich würdet ihr auch bewacht, bis ihr aufgewacht seid.
- Aegis
- Was zum Teufel ist Laés?
- Doctor Grim
- Eine Droge, die aus der Laésal-Frucht gewonnen wird, einer Art Erwachtem Apfel, der im Tír wächst. Sie verursacht Benommenheit und Gedächtnisverlust.
- Dodger
- Es gibt Megakonzerne in Tír Tairngire, sogar einen mit Exterritorialität. Der Konzern muss sich einer Überwachung durch den Prinzenrat unterwerfen, einen Freibrief vom Hohen Prinzen persönlich haben, und für die Exterritorialität muss er noch mehr bürokratische Hürden überwinden. Natürlich haben das nur sehr wenige Megakons geschafft.
- Spes
- Der Staat hat reiche materielle und magische Ressourcen. Jeder Konzern hätte in Tír Tairngire gerne einen Fuß am Boden.
- Aegis

Tsimshian

Die Tsimshian-Nation ist eines der modernsten Exmitglieder der Native American Nations. Sie ist den UCAS sehr ähnlich: ein demokratisches Industrieland mit freier Marktwirtschaft. Die Tsimshian-Nation hat an der Pazifikküste viele Häfen; ihre Haupteinnahmequellen sind Transport, verarbeitende Industrie und Fischfang.

Die meisten Traditionen und Bräuche des Stammes der Tsimshian werden noch beachtet, aber fast immer mit einem modernen Einschlag. Die Familien leben in modernen Wohnungen und Häusern statt in Langhäusern, aber die Großfamilien bleiben gerne im selben Viertel. Zu den großen gesellschaftlichen Anlässen gehört auch das Potlatch, aber die Geschenke werden oft in Geschenkpapier eingepackt oder als Geschenkgutscheine auf Credsticks verteilt. Alles ist von traditionellen Schnitzereien bedeckt, die aber in Plastik, Stahlbeton oder künstlichem Holz ausgeführt sind.

- In der Tsimshian-Nation gibt es viele Fabriken, vor allem in Küstennähe, wo der Transport einfach ist. Man findet viele Lohnsklaven und Sararimänner, die sich nur durch die Fransen am Anzug von denen anderer Länder unterscheiden.
- Jucie McCune

- Mitsuhamas hat hier einigen Einfluss. Seit MCT per Gesetz einen bevorzugten Handelsstatus genießt, hat der Konzern viel im Land investiert.
- Sister Bro
- Das bringt dem Land aber nicht viel. Die Löhne in der Tsimshian-Nation sind die niedrigsten in ganz Nordamerika. Alles, was Aztechnology in Aztlan abzieht, macht MCT in der Tsimshian-Nation auch. Nur noch viel schlimmer.
- Watches Through Windows

Dunkelzahns Domäne

Der Lake Louise ist ein Gletschersee in einem großen Waldgebiet westlich von Calgary. Die Gebirgs- und Gletscherbäche speisen den See, und der Wald erstreckt sich über die Grenze zwischen dem Algonkin-Manitu- und dem Athabaska-Rat. Der See ist berühmt für das Château Lake Louise, ein Grandhotel im Stil des 19. Jahrhunderts. Kurz nach seinem Auftauchen flog der Große Drache Dunkelzahn zum Lake Louise und erklärte ihn samt dem umliegenden Waldgebiet zu seinem Besitz.

- Niemand sagte etwas dagegen.
- Brand
- Man muss fairerweise sagen, dass Big D den Besitzern das Château zu zehn Prozent über Marktpreis abgekauft hat. Und auch der Wald war nur als Nationalpark genutzt worden. Jetzt bekommt er das Geld der Touristen statt dem A-M oder Athabaska-Rat. Und die beschwerten sich auch nicht.
- Dracophile
- Wie sollte man auch mit einem Großdrachen streiten? Außerdem ist er ein guter Nachbar.
- Calgarian
- Dunkelzahn nennt den Ort manchmal Lake Louise, manchmal den See der kleinen Fische. Ich weiß nicht, warum. Vielleicht ist das der Name in magischer Drachensprache.
- Undertaken
- Das ist ein Haufen Land, der einfach annektiert wurde: über eine halbe Million Hektar. Um ein Vielfaches mehr als die Fläche des Sprawls von Seattle. Hat Big D die Länder, denen er das Land genommen hat, entschädigt?
- Polygon
- Keine Ahnung. Ich kann weder beim Algonkin-Manitu- noch beim Athabaska-Rat Akten über Verkäufe finden. Aber die Finanzen eines Großdrachen zu recherchieren ist auch wirklich ... kompliziert.
- Fastjack
- Wenn du nichts findest, dann findet niemand etwas.
- Polygon
- Hey, Borderwolf! Der Lake Louise liegt nicht unbedingt in der Nachbarschaft von Seattle. Nicht einmal in der Nachbarschaft der Nachbarländer. Warum kommt der auf diese Liste?
- Findler-Man

- Aus keinem bestimmten Grund. Ich fand ihn einfach zu cool, um ihn nicht zu erwähnen.
- Borderwolf

KONZERNE

Viele Runs, vielleicht fast die Hälfte aller Runs, haben irgendwie mit Konzerninteressen zu tun. Das heißt aber nicht, dass jeder Megakon in jedem Shadowrun seine Finger drin hat, oder dass jeder Kon, der einen Run finanziert, einer von den Allmächtigen mit den unendlich tiefen Taschen ist. Es gibt solche und solche Konzerne. Der Konzerngerichtshof stuft Firmen von AAA bis D ein. Konzerne mit einer Einstufung von A oder höher sind multinationale Schwergewichte; alle anderen sind bloß Übernahmekandidaten. Wir fangen unten an.

Kleine Konzerne

Konzerne mit Einstufungen von B (klein aber stabil) bis D (bankrott und kurz vor dem Untergang) sind so klein, dass die Größeren sie kaum wahrnehmen. Ihre Sicherheitsmaßnahmen sind ähnlich wie die an ihren Standorten üblichen, und alle außer den Größten von ihnen brauchen den Schutz der Polizei. Wenn sie in Schwierigkeiten sind, kaufen sie die Dienste einer Sicherheitsfirma, von Söldnern oder sogar Shadowrunnern ein.

Wichtig ist bei den Kleinen zu beachten, dass sie eben klein sind. Also versuchen sie das Wenige, was sie haben, unbedingt zu schützen. Wenn man sich mit denen anlegt, sieht man sich kaum den Armeen der Megas gegenüber. Aber man hat es mit etwas zu tun, das genauso gefährlich sein kann wie Kugeln und Zaubersprüche: dem Mut der Verzweiflung.

Die Mittelklasse

A- und AA-Konzerne sind etwas ganz anderes. Diese Firmen regieren nicht die Welt, haben aber einiges an Einfluss. Die Mittelklasse hat ihre eigenen Sicherheitsleute, vielleicht mit Bodytech, und ganz sicher mit Drohnen- und Magieunterstützung. Ihre Gebäude haben Sicherheitsrigger, ihre Matrix-Hosts sind eisiger als die Kühltruhen von Organhändlern, und AA-Konzerne haben sogar exterritoriale Privilegien, also schießen sie zuerst und stellen dann Fragen.

Die Megakons

Die großen Konzerne mit den drei As sind die ganz dicken Dinger im Runnerggeschäft. Meist hat

man es mit Tochterfirmen, abgelegenen Filialen oder gut verborgenen Beteiligungen außerhalb der Konzernterritorien zu tun. Aber ab und zu macht man auch Runs gegen einen der Großen Acht.

Das solltet ihr wissen: Die Megas pfeifen auf euch. Wenn ihr an einem Ort seid, an dem ihr nicht sein solltet, versuchen sie, euch zu töten. Sie werden euch mit Blei, Geistern, Zaubern, IC und allem, was sie sonst noch so haben, eindecken. Und das ist noch eine geschönte Sichtweise. Die Sicherheitsleute gibt es von kompetent bis Elite, und alle sind modifiziert. Die Truppen (die mit den schweren Waffen, die nicht nur aufpassen und berichten sollen) sind definitiv paramilitärisch: bestens ausgebildet und gedrillt, in Kasernen vor Ort und mit militärischer Kommandostruktur. Sie sind zu allem bereit und teilen härter aus, als sie einstecken.

Eine Begegnung mit denen zu überleben ist nicht leicht, aber wenn man es schafft, gehört man zur Oberklasse.

Konzernangestellte als Mr. Johnson

Wahrscheinlich findet man Leute, die hauptberuflich als Johnsons arbeiten, nur in Konzernen. Sie werden oft als „Kurzzeitvertrags-Manager“ oder „Abteilungsleiter Freie Kräfte“ bezeichnet. Jobs für Megas sind lukrativ und gefährlich. Man braucht dafür viel Professionalismus, Talent und Risikobereitschaft. Jeder professionelle Mr. Johnson ist daran gewöhnt, Geheimnisse zu bewahren, und geht mit Informationen so sparsam um, als ob es sich um sein Blut handelte. Die ganz großen Kons haben natürlich ihre eigenen Spezialkräfte, aber Shadowrunner lassen sich leichter abstreiten und können praktisch nicht zu den Kons zurückverfolgt werden.

Wenn sie bezahlen, zahlen sie gut, aber manchmal planen sie den Ausfall eines Runnerteams gleich zu Anfang ein. Wenn Mr. Johnson eigene Ziele verfolgt, nicht die Mittel bekommen hat, die ausgehandelt wurden, oder irgendetwas anderes hinter den Kulissen passiert, werdet ihr nicht bezahlt. Dagegen kann man nicht viel tun. Also sollte man sich einen guten Schieber suchen, der für Mr. J. bürgen und vielleicht sogar das Honorar vorab bekommen kann. Andererseits geht schätzungsweise nur einer von sechs Runs so den Bach runter, und falls ihr nicht gerade in der Lage seid, einen Konzern zu besiegen, der größer ist als viele Staaten, müsst ihr euch damit einfach abfinden.

Die meisten Runs kommen von B- bis D-Konzernen. Die meisten von denen können alleine nicht viel ausrichten. Ihre Motive sind außerdem wesentlich durchschaubarer, und insgesamt sorgt das eher für einen sicheren Run. Es ist immer schön, wenn der Auftraggeber wirklich genauso am Erfolg interessiert ist wie man selbst.



DIE GROSSEN ACHT

Gepostet von: Nightfire

Es gibt acht Megakonzerne, die vom Konzerngerichtshof mit AAA bewertet werden. Sie haben das Geld, also bestimmen sie die Regeln. Zusammen verfügen die Großen Acht über mehr als die Hälfte der Weltwirtschaftsleistung und sie haben auf die meisten Shadowruns einen Einfluss, auch wenn sie nicht direkt (als Auftraggeber oder Ziel) beteiligt sind. Also sollte man sie kennen, wenn man es in den Schatten zu etwas bringen will.

ARES MACROTECHNOLOGY, INC.

Die meisten Runner kennen Ares durch Ares Arms, und zwar aus gutem Grund. Die Ares Predator ist die beliebteste Pistole für den anspruchsvollen Runner – auch nicht aus Zufall. Waffen von Ares sind verlässliche Erzeugnisse solider Handwerkskunst, aber sie sind nur ein Teil dessen, was Ares zum Megakon macht.

Ares wurde von Nicholas „Old Nick“ Aurelius um die Jahrhundertwende in Detroit gegründet. Er vererbte seinem Sohn Leonard die inzwischen

exterritoriale Firma: die Grundlage des weltumspannenden Konzerns, den dieser heute zum Großteil besitzt.

- Besaß. Er und Damien Knight liegen Kopf an Kopf im Rennen um die meisten Anteile. Deshalb ist Knight der Vorstandsvorsitzende und Aurelius der Aufsichtsratsvorsitzende.
- Showme

Eine andere große Nummer bei Ares Macrotech ist Damien Knight. Er schockierte die Welt, als er es schaffte, 22 Prozent von Ares zu kaufen, was als Nanosekunden-Buyout in die Wirtschaftsgeschichte einging. Der Aufsichtsrat war so beeindruckt, dass Knight sofort zum Vorstandsvorsitzenden ernannt wurde. Seine enge Zusammenarbeit mit Leonard Aurelius sorgt dafür, dass der Konzern seither reibungslos funktioniert, wobei Knight das Tagesgeschäft betreut.

- Eng? Reibungslos? Aurelius und Knight sind erbitterte Konkurrenten. Der einzige Grund, warum Knight irgendetwas im Konzern zu sagen hat, ist, dass er etwas gegen Aurelius in der Hand hat.
- Blitz
- Knight und Aurelius sind nicht die einzigen großen Anteilseigner bei Ares. Sie besitzen zusammen nicht einmal die Hälfte des Konzerns. Gavilan

Ventures ist mit etwa 12 Prozent der nächstgrößere Eigentümer, also müssen beide nett zu der Gruppe sein, was bedeutet, sie müssen nett zu den Eigentümern von Gavilan sein – wer auch immer die sind.

- The Chromed Accountant
- Ich besitze Daten, die darauf hindeuten, dass Gavilan eine Strohfirma für Damien Knight ist. Ich kann das nicht bestätigen, aber die Quelle ist gut.
- Silicon Hit
- Steht Gavilan Ventures in irgendeiner Verbindung zu Major David Gavilan, der Echo Mirage und damit mehr oder minder die gesamte Matrix begründet? Vielleicht ist es das, was er seit seinem Verschwinden in den frühen Dreißigern gemacht hat: eine Holding gründen, die ihm die Rente sichert.
- Press
- Moment! Ares gehört zum Teil Damien Knight, der in den frühen Dreißigern mit einem Matrix-Coup auftauchte, kurz nachdem der Matrix-Major David Gavilan verschwand, dessen Name bei einem anderen großen Anteilseigner von Ares auftaucht, also ... ist Damien Knight David Gavilan! Verschwörungstheorie!
- Span'd Axe
- Klingt albern. Aber es war auch mal albern, von Drachen zu reden.
- Tinear
- Damien Knight ist ein ausgefuchster Kerl. Er ist ein Meister der Strategie und sieht immer die Züge seiner Gegner voraus. Er ist mit Dunkelzahn befreundet, der von ihm in höchsten Tönen spricht. Sie spielen Schach, und im Wyrn-Talk-Magazin wurde ein Spiel veröffentlicht, das Knight gewonnen hat. Das passiert anscheinend nicht allzu oft, aber oft genug, dass man Respekt vor Knight bekommt.
- Captain Chaos
- Ich kann das kaum glauben. Big D hatte Tausende Jahre Zeit, um das Schachspiel zu meistern.
- Bunting
- D hat Schach erst nach dem Erwachen gelernt. Das Spiel gibt es erst seit etwa 1500 Jahren, du Idiot. Wie soll er es denn im Schlaf gelernt haben? Mit hypnotischen Tonbändern?
- Shootz
- Captain, du liest wirklich Talkshow-Magazine?
- Bull
- Maul halten.
- Captain Chaos
- Ich habe Leonard Aurelius einmal getroffen. Er traf sich nach einem Run mit meinem Team und stellte sich als der wirkliche Mr. Johnson vor. Er war sehr beeindruckt und hat uns sogar ins Hilton eingeladen, um uns das persönlich zu sagen. Für einen Exec ist er ziemlich cool.
- Grape Yo-Yo

Ares ist in weitgehend autonome Abteilungen gegliedert. Daher haben Ares Arms, AresSpace, Hard Corps, Ares CAS, Ares Asia, Knight Errant, Ares Global Entertainment und all die anderen keine Ahnung, was bei welcher Abteilung gerade läuft.

Jede Abteilung hat wieder eigene Unterabteilungen, die ebenfalls autonom handeln.

Manchmal machen sie einander sogar Konkurrenz. Das kommt oft vor, wenn Marktsegmente einzelner Abteilungen einander überlappen. Im schlimmsten Fall, wie bei Hard Corps und Knight Errant, beackern sie sogar denselben Markt, was zu erbitterter Rivalität führt.

- Es gibt einiges an interner Rivalität zwischen den Abteilungen. Etwa die Hälfte der Runs, die ich zu einem Johnson von Ares zurückverfolgen konnte, richteten sich gegen andere Abteilungen von Ares.
- Argent

Die Sicherheitsmaßnahmen werden von jeder Abteilung autonom organisiert, also sieht jeder Run gegen Ares anders aus als die anderen. Die meisten Abteilungen heuern Leute von Ares an: meist Hard Corps, Knight Errant oder Ares Arms. In dieser Reihenfolge – je nach Sicherheitsbedürfnis.

- Hard Corps sind nur ein Haufen Schläger, und KE ist ein Polizeikonzern von vielen. Ares Arms hat professionelles Militär, das sein Geschäft versteht. Wenn ihr also das Spartanerhelm-Logo am Ärmel seht, geht in Deckung.
- Princess

AZTECHNOLOGY

Aztechnology hat von den Großen Acht die vielfältigsten Geschäftsinteressen und seine Finger weltweit in praktisch jedem Kuchen. Seine Holdings machen in Textilien, Agrarprodukten, Fertignahrung, Munition, Medizinprodukten und -technik, Pharmazie, Schwerindustrie, Kybernetik, Leichtbau, Bildung, Medien, Software, thaumaturgischen Produkten und so weiter und so fort.

Präsident und CEO von Aztechnology ist Juan Atzcapotzalco, ein Bürger von Aztlan und charismatischer Sprecher seines Konzerns. Für den Konzern ist es gut, dass Atzcapotzalco so telegen und beliebt ist, weil sonst fast überhaupt nichts über die Firma bekannt ist. Aztechnology ist in Privatbesitz und an keiner Börse gelistet, daher hat die Öffentlichkeit keinen Einblick in die Eigentümerstruktur. In keiner öffentlichen Datenbank kommen Militär- oder Sicherheitspersonal vor. Wir wissen, dass es auf jedem Kontinent eine Abteilung mit regionalen Unterabteilungen gibt, aber mehr ist über die Konzernstruktur nicht bekannt.

- Das stimmt nicht ganz. Die Informationen sickern durch, aber Aztech sorgt zügig und konsequent dafür, dass sie wieder aus der Matrix verschwinden. Also können wir zumindest sagen, dass sie ein paar verdammte heiße Decker haben, die ihren berühmten PR-Apparat unterstützen.
- Captain Chaos
- Gut. Dann fassen wir zusammen, was wir über Big A wissen. Ich weiß nur, dass sie Trés Chic, Hawker-Siddley, Pemex, Nat Vat und ChinanTech besitzen.
- Buggy

- Nicht zu vergessen Stuffer Shack. Sagt über die Azzies, was ihr wollt, aber lasst meinen Shack aus dem Spiel.
- Stuph
- Aztechnology ist auch in der magischen Forschung sehr aktiv. In ihren Einrichtungen findet man immer Geister, Hüter und andere indirekte magische Sicherheit.
- Thistle Charmer
- Ich habe von ein paar Kumpels, die ein Run tief nach Aztlan geführt hat, echt gruselige Drek gehört. Blutgeister, Pflanzen, die versucht haben, sie zu erwürgen – lauter solche Albtraumkreaturen. Von dem Team kam fast niemand zurück. Die, die es geschafft haben, haben schwere post-traumatische Störungen.
- Toby K
- Ich hatte schon mit solchen Albtraumwesen zu tun, oder glaube es zumindest. Geister können alle möglichen Formen haben, auch gruselig-blutige. Deine Kumpels hatten es einfach mit einem Geist des Menschen zu tun, der von einem Lohnmagier beschworen wurde, der nicht alle Tassen im Schrank hatte. Es tut mir leid für deine Freunde, dass ihr Run in die Hose ging, aber das Risiko gehen wir nun mal immer ein.
- Safe Hex
- Aztechnology beschäftigt sich schon lange mit den Grenzbereichen der Magie, wo Finsternis und Macht lauern. Man sollte so etwas nicht erforschen.
- Man-of-Many-Names
- Aztlan verwendet auch viele automatisierte Sicherheitssysteme und Rigger. Ich schaue mich jedes Mal nach getarnten Geschütztürmen um, wenn ich „Aztechnology“ höre.
- Sahara Stripe
- Wo wir gerade bei Aztlan sind: Aztechnology und Aztlan sind eng verbunden. Der Konzern besitzt den Staat de facto, und nur der Konzerngerichtshof hindert ihn daran, das öffentlich bekannt zu machen. Die ORO Corporation, so hießen die Azzies früher, erfand in den 2010ern die matrixgestützten Online-Wahlen und verkaufte das System an Aztlan. Danach waren Aztechnology und Aztlan auf ewig beste Freunde.
- Red Block
- Atzcapotzalco ist sehr charmant, aber sonst spricht niemand für den Gesamtkonzern. Es gibt Hunderte Sprechpuppen und Execs auf den tieferen Ebenen (wer findet Stoffie nicht einfach süß?), aber sobald man auf die Regionalebene kommt, ist Funkstille.
- Bloodcrusher
- Ich habe aus sicherer Quelle erfahren, dass der Konzern von einer Drachenkabale, genauer von Gefiederten Schlangen, gelenkt wird.
- Dragonslayer
- Der Kerl, der nur mit Boxershorts auf dem Kopf bekleidet durchs Viertel rennt und ein rostiges Küchensieb als Schild benutzt, zählt nicht als „sichere Quelle“. Warum sollte ein Haufen Gefiederter Schlangen eine Metamenschen-Firma leiten? Drachen arbeiten nicht zusammen, du Idiot!
- Slowhand
- Hast du jemals von Lofwyr gehört, Slowhand? Und kleinere Drachen verbünden sich sehr wohl gegen größere Mächte. Und beantworte mir

diese Frage: Warum konnte noch niemand Atzcapotzalcos Aura ordentlich askennen?

- Dragonslayer

FUCHI INDUSTRIAL ELECTRONICS

Fuchi ist mit großem Abstand Technologieführer in der Computer- und Matrixentwicklung. Sie haben die ASIST-Technologie erfunden, auf der die virtuelle Realität der Matrix basiert, und besitzen die Rechte an den Programmiersprachen, mit denen mehr als 80 Prozent der modernen Technik hergestellt werden.

- Wir alle müssen Fuchi dankbar sein. Die Decks, die wir benutzen, die Cyberware, fast alle unsere Trids und Datenterminals, nicht zu vergessen die gesamte Wirtschaftsinfrastruktur des Planeten. Verdammte, sogar Shadowland würde ohne Fuchis Erfindungen nicht existieren. Der Krieg um die Informationsfreiheit könnte ohne sie nicht geführt werden.
- Fuchi Mama
- Vergiss nicht, dass wir Fuchi auch für IC, auch Schwarzes IC, danken müssen. Fuchi kämpft bei diesem Krieg um die Informationsfreiheit auf beiden Seiten und verdient damit Milliarden.
- Captain Chaos

Fuchis „Vorstand“ ist in Wirklichkeit nur ein Triumvirat der größten Anteilseigner, von denen jeder etwa ein Drittel des Konzerns besitzt. Der erste der drei ist CEO Richard Villiers, ein gebürtiger New Yorker, der sich meist im Fuchito Tower in Tokio aufhält. Er hat die Echo-Mirage-Technologie in den Konzern eingebracht. Der nächste ist Shikei Nakatomi, Kopf der Nakatomi-Familie und Erbe des altherwürdigen Nakatomi-Clans. Der dritte ist Korin Yamana, der Gründer von Yamana Electronics.

- Die drei von Fuchi sind nicht die einzigen Anteilseigner, nur die größten. Es gibt ein paar Holdings, die jeweils weniger als ein Prozent besitzen. Und Villiers' Exfrau Samantha besitzt zwei Prozent und leitet immer noch Fuchi Northwest.
- The Chromed Accountant
- Samantha Villiers ist Fuchis Gesicht in den Nationen des pazifischen Nordwestens und in der Westhälfte der UCAS. Wenn ihr Runs in Seattle macht, habt ihr sicher mal mit ihr zu tun. Sie ist mächtig, brillant, tödlich, skrupellos – und extrem heiß und ungebunden, wenn sich jemand ranwagen will.
- Trimmer
- Man könnte sich auch an ihre Tochter wagen. Sie sollte bald achtzehn werden, oder?
- Rampant
- Es gibt noch einen Zwei-Prozent-Eigner: Sepan Private Investments.
- Halloweenie
- Sepan? SPI ist eine von Dunkelzahns Holdings. Schau an.
- Maurice

- Villiers bekam im Austausch für die Echo-Mirage-Technologie genug vom Konzern, um zum CEO zu werden. Aber das ging nicht ohne Reibereien ab. Shikeis Vater Kiyoshi Nakatomi besaß die Nakatomi-Hälfte des Konzerns, als Villiers ankam. Yamana war sofort bereit, Villiers einen gleichberechtigten Anteil am Konzern für die ASIST-Technologie zu geben, aber Kiyoshi Nakatomi wollte das nur über seine Leiche zulassen. Das tat er dann auch, als sein eigener Chauffeur ihn umbrachte. Kurz danach übernahm Shikei das Ruder und segnete den Deal ab, wodurch Villiers und Fuchi begannen, das große Geld zu machen.
- Papa P
- Was glaubt ihr, woher Villiers die Rechte an der ASIST-Technologie hat? Zu Anfang kaufte er Matrix Systems in Boston, kurz vor deren Pleite. Dann warb er zwei frühere Techniker von Echo Mirage an, die die patentierte Technologie neu erfinden, verfeinern und Matrix Systems am Patent beteiligen sollten. Dann, nach den aufeinanderfolgenden „Unfalltoden“ der beiden (die natürlich ganz zufällig geschahen), besaß Matrix Systems allein das Patent und verkaufte es vor seinem Bankrott für ein Butterbrot an Villiers.
- Watches Through Windows
- Die drei Köpfe von Fuchi kommen nicht sehr gut miteinander aus. Gegen äußere Bedrohungen können sie eine geeinte Front bilden, aber hinter den Kulissen intrigieren sie dauernd gegeneinander. Das heißt nicht, dass sie unhöflich oder unkooperativ wären, aber innerhalb von Fuchi findet ein dauernder Schattenkrieg statt, der den Mega zerreißen wird, wenn er nicht bald endet.
- Kultureshock
- Fuchi hat von den Großen Acht das kleinste Militär- und Sicherheitspersonal. Natürlich benutzen diese Leute die allermodernste Technologie. Sogar ihre Magier haben elektronische Assistenzsysteme oder Bodytech.
- Whizzer
- Und man braucht nicht extra zu erwähnen, dass ihre Matrixsicherheit mit großem Abstand die beste und tödlichste der Welt ist.
- Fastjack
- Deshalb habe ich es auch nicht extra erwähnt.
- Nightfire

MITSUHAMA COMPUTER TECHNOLOGIES

Mitsuhama ist nach Fuchi die Nummer zwei in der Computerindustrie, aber breiter aufgestellt. MCT ist auf physische Interfaces (wenn ihr das hier auf einem Bildschirm lest, schaut mal, ob MCT draufsteht), Robotik und Baumaschinen spezialisiert. Wenn euer Datenfax Silikatpulver in eure morgendlichen Faxnews verwandelt, nutzt es ein MCT-Patent. MCT hat auch einiges an Gewicht in der Industrie, den Medien sowie magischer Forschung und Produktion.

Mitsuhama wurde von Taiga Mitsuhama aus dem Nichts geschaffen. Nach einem Jahrzehnt harter Arbeit ging die Firma an die Börse, Taiga und sein Sohn wurden fantastisch reich, und der Konzern wurde zu einem Megakon. Aktien von MCT werden immer noch öffentlich gehandelt, und die vier größten Eigner haben je etwa zehn Prozent der Anteile.

- Diese vier sind Samba Oi, Yuriyasu Shin, Oguramaro Saigusa und Akai Uehara. Sie sind die Oyabun der vier größten Yakuza-Clans Japans. Wer sich mit MCT anlegt, legt sich mit den Yaks an.
- Tuna Phish
- Was ist eigentlich aus „Tiger“ Mitsuhamas geworden?
- Brolin
- Er und sein Sohn haben je etwa zwei Prozent Anteile. Ich glaube, sie machen sich ein schönes Leben. Sie sind offiziell noch im Vorstand, aber nicht besonders aktiv. Die Yakuza sorgt für ihre Leute.
- Golf Tango
- Zum Glück ist das nie umgekehrt.
- Central
- Die meisten MCT-Anteilseigner haben auch anderswo Anteile, vor allem bei anderen AAA- und AA-Konzernen. Also schädigt eigentlich alles, was Mitsuhama tut, indirekt zumindest einen Teil der eigenen Aktionäre. Das sorgt für interessante Vorstandssitzungen, interessante Aktionärstreffen und haufenweise Shadowruns.
- The Chromed Accountant

Mitsuhamas hat das zweitkleinste Militär- und Sicherheitspersonal der Megakons. Sie gleichen die Größe durch Training und Einsatzbereitschaft aus. Die normalen MCT-Sicherheitsleute gehen anderswo als Militär durch. Außerdem haben sie eine Sicherheitsdoktrin, die als „Nullzone“ bezeichnet wird. Die Grenze einer Nullzone wird mit ungezügelter, tödlicher Gewalt bewacht. Jeder Eindringling wird ohne Fragen oder Zögern sofort eliminiert.

Mitsuhamas tarnt seine Sicherheitseinrichtungen generell nicht. Die Sicherheitsleute sind omnipräsent, gefährlich und nicht im Geringsten diskret. Der Konzern benutzt starke magische Sicherungen in allen Einrichtungen: vom Hauptquartier in Kyoto bis zum Ding-n-Dent-Outlet im Einkaufszentrum wird alles astral patrouilliert.

- Wenn man bei einem Job von einer „Nullzone“ hört, sollte man den doppelten Preis verlangen.
- Blake
- Man muss sich vor MCT nicht so sehr fürchten. Sie wollen ja nicht bis aufs Blut kämpfen.
- Mace
- Oh doch. Sie wollen bis aufs Blut kämpfen. Und nicht nur MCT, auch viele andere Megas und ein paar staatliche Armeen haben das Konzept der „Nullzone“ übernommen. Nur zieht MCT es überall und jederzeit in seinem Herrschaftsbereich durch.
- SPD

RENRAKU COMPUTER SYSTEMS

Renraku ist ein weiterer Computerriese. Andere Computer-Megas konzentrieren sich auf die virtuelle

Welt, Interfaces und Geräte, Renraku aber hat die meisten Softwarepatente der Welt (und des Orbits). Die Programme, Utilities und IC, die Fuchi verkauft, bestehen aus Routinen und Algorithmen, die von Renraku lizenziert sind. Auch die Kontrollprogramme und Firmware von MCT stammen von Renraku.

Renraku wird vom CEO Inazo Aneki und der Aufsichtsratsvorsitzenden Yukiako Watanabe geleitet. Aneki gründete die Firma 2029 als Holding und hat seither die Fäden in der Hand. Watanabe ist eine clevere Geschäftsfrau mit einer langen Erfolgsgeschichte. Ein unbekannter Aktionär nannte sie „das einzige menschliche Wesen, das mit Aneki fertigwird“.

- Ich wüsste gern, wer dieser Aktionär war. Damit könnte man sicher etwas anfangen.
- Our Lady of Ordinance
- Vergiss es. Niemand, nicht einmal Inazo, hält genug Anteile an Renraku, um in den Akten des Konzerngerichtshofs erwähnt zu werden. Sogar er und Yukiako haben jeweils nicht mehr als vier oder fünf Prozent, gehören damit aber zu den größten Anteilseignern.
- Abukuma
- Es stimmt, dass Inazo manchmal ... exzentrisch sein kann. Er kümmert sich vor allem um seine eigenen Projekte, was manchmal auch andere Teile der Firma benachteiligt. Wenn man darauf achtete, was gerade sein persönliches Lieblingsprojekt war, konnte man darauf schließen, welche Teile von Renrakus Matrix gerade gegenüber Datendiebstahl verwundbar waren.
- Sprinkler
- Und das betraf auch die magischen und physischen Sicherheitsvorkehrungen. Bevor er dann die Roten Samurai zu einem seiner Lieblingsprojekte machte.
- Footballer

Renraku besitzt die Roten Samurai, eine militärische Eliteeinheit, deren Basis sich (wie das Hauptquartier des Konzerns) in Chiba befindet. Sie gehören zu den weltbesten Eliteeinheiten und sind auf der ganzen Welt in den größeren Einrichtungen von Renraku stationiert. Sie werden in Gruppen zu fünf Soldaten eingesetzt, von denen immer mindestens einer ein initiiertes Zauberer oder Adept ist. Jedes Team trainiert und lebt zusammen, um eine eng verbundene Einheit zu werden.

- Die Auswahl für die Roten Samurai erfolgt ziemlich streng und sehr japanisch. Ein bisschen sexistisch, sehr rassistisch. Daher können sie kaum eine Gesellschaft infiltrieren, die nicht aus männlichen Japanern besteht. Solche Aufgaben vergeben sie meist an Runner.
- Kukri
- Mehr Arbeit für uns! Ich gehörte mal zu einem Team, das von einem Trupp der Roten Samurai angeworben wurde. Wir waren so paranoid, dass in dem Club, wo wir uns trafen, fast ein Kampf ausbrach. Ein paar von uns suchten nach Leuten von Mr. Johnson, und ich redete mit ihm selbst. Wir erkannten, dass sie Rote Samurai waren, als wir den dritten von ihnen



entdecken. Eine Minute später erkannten wir den vierten und suchten nach dem fünften, bis mir klar wurde, dass er mir gerade gegenüber saß. Ich sprang fast vom Stuhl auf, konnte das aber kaschieren, indem ich etwas Soykaf verschüttete. Der Rote Johnson war zu höflich, um es zu bemerken.

- Synthpop
- In der Renraku-Arkologie ist eine Einheit der Roten Samurai in mindestens Kompaniestärke stationiert. Und sie rücken auch gern aus, um andere Interessen des Konzerns im Sprawl zu wahren.
- Hatchetman

SAEDER-KRUPP HEAVY INDUSTRIES

Saeder-Krupp ist nicht berühmt, weil es sich um den mächtigsten Megakonzern der Sechsten Welt handelt. Auch nicht, weil der Kon ein Beinahemonopol in der Schwerindustrie besitzt, oder weil er gewaltige Besitztümer in den Bereichen Bankwesen und chemische Industrie hat. Saeder-Krupp ist berühmt, weil der Konzern einem Drachen gehört.

Der Großdrache Lofwyr ist Präsident und CEO von S-K, und dazu wurde er praktisch unter der Nase der früheren Eigentümer dazu. Im Jahr 2037 gab er bekannt, etwa 300 Holdings zu besitzen, die zusammen 63 Prozent des Konzerns besaßen. Er machte sich selbst zum Präsidenten, ernannte sich selbst zum CEO und feuerte den gesamten Verwaltungsrat. Seither werden Aktien von S-K nicht mehr an der Börse gehandelt, und der Konzern gilt als Privatbesitz.

- Ich habe gehört, dass Lofwyr inzwischen 100 Prozent von S-K besitzt.
- Blue Sim
- Das ist aber eigentlich unerheblich. Er ist in jeder Hinsicht der unumstrittene Besitzer.
- The Chromed Accountant
- Was geschah, bevor Lofwyr den Konzern übernahm?
- Catfire
- In den 2010ern war S-K noch BMW. Als Michel Beloit BMW übernahm, trieb er das Wachstum der Firma steil voran, entwickelte T-Birds und brachte mehr Firmen in den Konzern, zu denen auch der Munitionsfabrikant Saeder und die Friedrich Krupp AG gehörten. Daher kommt der heutige Name. Beloit starb unter mysteriösen Umständen (so was aber auch). Seine Frau Wilhelmina Graff-Beloit erbte seine Firmenanteile. Sie baute den inzwischen zum Mega gewordenen Konzern noch schneller aus als ihr Mann und wurde (mitsamt ihren Mitarbeitern und dem Aufsichtsrat) von Lofwyr übertölpelt.
- The Chromed Accountant
- Sie kämpfte bis aufs Blut mit Lofwyr um die Herrschaft über Saeder-Krupp und stellte sich ihm schließlich sogar persönlich. Niemand weiß, was dann genau geschah. Nur, dass sie nicht gefressen wurde. Trotz seines Siegs bezahlt Lofwyr ihre Luxussuite im Zürich-Orbital aus eigener Tasche.
- Dracophile

Lofwyr überwacht jede Operation seines Konzerns sehr genau. Drachen scheinen sich nicht in Mikromanagement verzetteln zu können. Zumindest Lofwyr nicht. Er scheint es zu genießen, auf allen Ebenen alle Fäden in der Hand zu haben. Die meisten Angestellten beschreiben ihn als hilfsbereiten und dankbaren Chef, der genauso schnell mit Lob wie mit Tadel zur Hand ist.

- Jetzt wissen wir wenigstens, wer diese Datei sponsert.
- Sobriquet
- Hey, ich berichte nur die Fakten!
- Nightfire
- Kein Metamensch auf der ganzen Welt könnte die geschäftlichen und operativen Details eines kompletten Megakonzerns durchschauen. Sind uns Drachen wirklich so weit voraus?
- Montague
- Offenbar, Chummer. Deshalb sollte man sich auch nicht mit ihnen einlassen.
- Wiz-Bang

Saeder-Krupp schützt seine Einrichtungen mit zivilen und militärischen Sicherheitsleuten, die sich aber, außer durch die Abzeichen, nicht unterscheiden. Sie benutzen, weil S-K sehr auf das öffentliche Ansehen bedacht ist, selten tödliche Gewalt, außer man schießt zuerst auf sie. Meist suchen sie nach einem friedlichen Weg zur Konfliktbewältigung. Es gibt keine Nullzonen bei Saeder-Krupp. Und der Konzern liebt es, für geheime Operationen Shadowrunner anzuheuern.

- Blödsinn, dass es keine Nullzonen gäbe. Eine Freundin von mir kam in ein S-K-Labor und wurde schon beim Überschreiten der Schwelle von Magie überrollt. Sie wurde paralysiert und vor meinen Augen gefriergetrocknet, bevor sie begann, wie Napalm zu brennen. Sechs Sekunden später war nichts als ein schwelender Fettfleck übrig.
- Image
- Das war ein Unfall, der dadurch ausgelöst wurde, dass Ihre Freundin versehentlich die Sicherheitshülle des Labors beschädigte, weil sie sich nicht an die allgemein bekannten Sicherheitsvorschriften hielt. Seien Sie versichert, dass den Hinterbliebenen von Miss Redfeather unser tiefstes Mitgefühl gilt. Als Wiedergutmachung dieser schrecklichen Tragödie wird ihre Familie von uns selbstverständlich auf Lebenszeit unterstützt werden.
- S. K. Johnson, Esq.
- Einige Runner sind von einem S-K-Johnson angeworben worden, der sich „Hans Brackhaus“ nennt. Er soll ein Elf, Mensch, Zwerg oder Ork, groß oder klein, dürr, fett, dunkelhaarig, blond oder glatzköpfig sein. Was bedeutet das denn?
- Everybody's Favorite Fixer
- Hans Brackhaus ist wahrscheinlich eine weitere Geheimhaltungsschicht, hinter der sich Execs von Saeder-Krupp verbergen, wenn sie Runner anheuern. Für einen Konzern wie S-K ist es sicher nützlich, ein paar

erfundene Personalakten zu besitzen. Dann kann man sich leichter distanzieren.

- Bushmech
- Es könnte der Große Wurm selbst sein, der in metamenschlicher Gestalt auftritt. Ein Mikromanager wie Lofwyr macht sich wahrscheinlich auch bei Verhandlungen mit Runnern ab und zu die Hände schmutzig.
- Zeus Wayne
- Und deshalb gilt: immer Mr. Johnson askennen.
- Liberty Spell

SHIAWASE CORPORATION

Shiawase ist ein börsennotierter Megakonzern, dessen Mehrheitsanteile von der Familie Shiawase gehalten werden. Er ist für seine sehr diversen Tochterfirmen sowie die Achtsamkeit und Aufmerksamkeit bekannt, mit denen er seine Angestellten behandelt. Er gilt als wahres Familienunternehmen. Fast alles bei Shiawase konzentriert sich auf die Anwendung fortschrittlicher, hochentwickelter Technologie.

- Okay, lasst mich euch ein bisschen hinter die Kulisse des „Familienunternehmens“ führen. Es stimmt, dass die Familie fast eine beherrschende Mehrheit der Firma besitzt. Papa Sadato ist der Aufsichtsrats- und sein Sohn Tadashi der Vorstandsvorsitzende. Tante Soko und Onkel Ryoi (Sadatos Geschwister) sind die beiden anderen Großaktionäre.

Aber der Haussegen bei der Familie Shiawase hängt gewaltig schief. Sadato und Soko hassen einander mit der brennenden Intensität von tausend Sonnen. Sie versuchen regelmäßig, einander ermorden zu lassen, und stimmen fast immer gegeneinander, egal um was es geht. Tadashi schlägt sich meist auf Sokos Seite, weil sie etwas weniger durchgeknallt als Sadato ist. Er ist aber seinem Vater trotzdem ein loyaler Sohn und verstärkt damit leider die Spannungen, weil er versucht, zwischen den beiden zu vermitteln. Und Ryoi ist derweil tot.

- Vu
- Entschuldigung – ich dachte, du hättest gerade gepostet, dass ein Großaktionär von Shiawase tot ist. Mein Taschensekretär spinnt wohl wieder.
- Philharmonic Ork
- Doch, doch, er ist tot. Er kam bei den Auseinandersetzungen seiner Geschwister ums Leben. Nur bestehen sowohl Bruder als auch Schwester darauf, dass sein Geist immer noch in dem Büro haust, in dem er getötet wurde. Also ist er nicht wirklich weg, besitzt immer noch Anteile und trifft immer noch Entscheidungen. Sie haben ein „Medium“ angestellt, eine Frau aus den CAS namens Jerri Howard, die seine Entscheidungen für sie „übersetzt“.
- Vu
- Was für eine Show. Wo kann ich mich anmelden?
- Charlie Tan
- Lass die Finger davon. Diese Lage führt dazu, dass Reiko Shiawase, Ryois einziges Kind, die Anteile ihres Vaters noch nicht geerbt hat. Sie ist damit

nicht glücklich, hat sich aber noch nicht als so mörderisch wahnsinnig wie andere Familienmitglieder erwiesen. Noch nicht.

- Vu
- Shiawas Abteilungen sind nicht regional, sondern nach Geschäftsgliedern gegliedert. Im Metroplex Seattle haben drei große von ihnen ihren Sitz: Shiawase Atomics, Shiawase Biotech und Shiawase Envirotech. Es gibt Gerüchte, Shiawase Aerospace habe Industriegelände in der Nähe des SeaTac-Flughafens gekauft, aber die sind unbestätigt.

- Ich hoffe, das bleibt auch so. Wenn nicht, habe ich bei einem Landkauf dort draußen gerade viel Geld verloren.
- Highline

YAMATETSU

Wie die anderen Megakons ist auch Yamatetsu eine diversifizierte Firma mit vielen Eisen in vielen Feuern. Der Konzern beherrscht zwar keinen der Märkte wirklich, hat aber das Konzept, den „metamenschlichen Faktor“ bei seinen Produkten zu berücksichtigen. Die Firma wirbt damit, „die Grenzen, die den metamenschlichen Geist und Körper gefangen halten“ überwinden und „jedermanns Potenzial zur Entfaltung“ bringen zu wollen. Von Kleidung und Geräten, die für größere, kleinere oder einfach seltsamere Metamenschen gemacht sind bis hin zu leistungssteigernder Bodytech verkauft Yamatetsu vor allem an Leute, die es einfach bequemer haben wollen.

- Die Worte „Smartgun“ und „Smartlink“, die wir im Alltag für all solche Systeme benutzen, waren einmal geschützte Markennamen. Ratet doch mal, wem die Marken SmartGun™ und SmartLink™ früher gehörten.
- Polygon
- Nicht zu vergessen „Reflexbooster™“. Man kann über andere „Marken“ sagen, was man will, aber bei Yamatetsu gibt es immer noch die beste DNI-Technik auf dem Markt.
- Hatchetman
- DocWagon kämpft zurzeit darum, dass sein Name nicht zu einem allgemeinen Begriff wird. Das erwähne ich schlauerweise hier, weil Yamatetsus Tochter CrashCart oft als „DocWagon-Dienstleistung“ bezeichnet wird.
- Stringer
- Damit ich das richtig verstehe: Yamatetsu ist ein Zaibatsu, der tief in der japanischen Kultur und Tradition verwurzelt ist. Die japanische Kultur hat starke Vorurteile gegen Nichtmenschen. Der Konzern, der am meisten an Nichtmenschen verkauft ist ... Yamatetsu! Wie passt das zusammen?
- Lefty
- Nur weil man jemanden als Person verabscheut, verabscheut man dessen Geld noch lange nicht. Sag nicht, dass du voller menschlicher Wärme und Achtung für jeden Johnson steckst, mit dem du zu tun hattest.
- Picador

Der Aufsichtsratsvorsitzende von Yamatetsu ist Tadamako Shibanokuji, ein ehrbarer Geschäftsmann mit streng traditionellen Werten. Die anderen Großaktionäre sind Newton Chin (von den Chins aus Wladiwostok) und die junge japanische Milliardenerbin Ms. Butterblume.

Yamatetsu ist einer der wenigen Konzerne mit Einstufung AA oder höher, der seinen CEO von außerhalb der Firma geholt hat. Saru Iwano erweitert angeblich sein Portfolio um Yamatetsu-Anteile, aber bis er da mit den Vorstandsvorsitzenden anderer Konzerne mithalten kann, wird es noch eine Weile dauern.

- Bitte zurückspulen! Butterblume? Was ist das für ein Name? Und wie jung ist sie?
- Relatively Lucid
- Sie ist nicht vergeben, wenn es darum geht. Sie erbt als Teenager etwa elf Prozent der Yamatetsu-Aktien von ... wahrscheinlich Daddy Butterblume. Also müsste sie jetzt Mitte zwanzig sein. Ihren Vornamen nennt sie nicht, und öffentlich zugängliche Akten über sie gibt es auch nicht. Also muss man sich mit „Ms.“ als Vornamen begnügen. Wer so reich ist, kann auch ein wenig exzentrisch sein.
- The Chromed Accountant
- Wenn man, wie ich, Modemagazine durchblättert, weiß man, dass sie nicht oft in der Öffentlichkeit auftritt. Und wenn, ist sie immer von ihren Leuten umgeben. Sie ist noch nie bei einem Date gesehen worden. Wenn sie also jemanden an der Seite hat, ist das ein wirklich gut gehütetes Geheimnis. Ihr Modegeschmack ist kreativ und innovativ, und man sieht nach öffentlichen Auftritten viele Nachahmerinnen, die ihren Stil aber nie genau treffen.
- Bloodcrusher
- Während mein Team die letzten paar Wachen umgelegt hat, habe ich mich durch ein paar Mülldateien gearbeitet und Folgendes erfahren: Ms. Butterblumes Vorname ist Kasumi. Sie ist 25, ihre Blutgruppe ist AB positiv, und sie geht viermal im Jahr zu einem thaumaturgischen Privatarzt. Sie ist nicht als Kasumi Butterblume geboren, sondern hat diesen Namen mit 16 bei einer offiziellen Namensänderung angenommen. Über die Zeit davor gibt es nichts. Sie ist eindeutig eine Frau mit vielen Geheimnissen.
- Fastjack
- Sie hat Geheimnisse, aber wer aus den Chefetagen der Megakonzerne hat die nicht? Ihre werdet ihr wahrscheinlich nicht besonders spannend finden, wenn die Zeit reif ist.
- The Big D

Yamatetsu organisiert seine Abteilungen nach Regionen, nach Ländern und immer weiter hinunter bis zur Sprawl-Ebene. Das Organigramm ist unglaublich komplex und beinhaltet viele horizontale und vertikale Kommunikationslinien innerhalb der Firma. Die Chefin von Yamatetsu Seattle ist Mary Luce, die jüngste Exec, die jemals eine Managerposition auf dieser Ebene bekam.

- Das übermäßig verwobene Netzwerk bei Yamatetsu sorgt für komplizierte interne Politik. Das führt zu vielen Runs für Yamatetsu-Johnsons gegen

Yamatetsu-Einrichtungen. Man sollte sich nur nicht zu sehr reinhängen, sonst bleibt man in diesem Netz kleben.

- Argent
- Luce hat Pläne und will sie in den Vorstandsbüros, aber auch mit Shadowruns, durchsetzen. Wenn man sich jetzt auf ihre Seite stellt, kann das eine Investition in die Zukunft sein.
- Kodiak
- Wenn alles gut geht. Die Investition könnte aber auch zum Todesurteil werden.
- 222
- Das kann noch nicht die Essenz allen Wissens sein, das die freien Metamenschen über die parasitären, kranken Monster der Megakonwelt besitzen. Wir Freien müssen sein, wissen, sehen, wachsen, wenn wir in einer Welt, die das Individuum hasst und den Drohnengehorsam gegenüber einer Unterdrückergesellschaft preist, überleben und gedeihen wollen. Ich werde suchen, ich werde laufen, ich werde durch die Matrix schweben und das Unauffindbare finden, und ich werde euch meine Sage singen. Lad es runter oder stirb, Omae.
- Black Iris
- Ich freue mich darauf, Iris. Wir halten dir Speicherplatz frei, aber bitte schreib nächstes Mal Prosa und keine Lyrik.
- Captain Chaos

DIGITALE BEDROHUNGEN

Die Matrix ist eine eigene Welt. Sie ist hervorragend geeignet, um Trideo-Shows zu senden, Faxnews über das InstaFax zu bekommen oder zu Hause anzurufen, um euren Eltern vorzulügen, womit ihr euren Lebensunterhalt verdient. Sie ist eine Welt, die die Metamenschheit für die Metamenschheit geschaffen hat. Als Runner in der wirklichen Welt ist man sicher vor allem, was einem in der Matrix schaden könnte. Dort laufen nur Programme.

Fühlt ihr euch sicher? Gut. Lest nicht weiter. Wenn man aber ein Decker ist, weiß man, dass man den letzten Absatz getrost vergessen kann. Es gibt viele Arten, jemanden aus der Ferne zu töten. Alle Arten von IC, Sicherheitsdecker und Spezialeinheiten, die eure Wohnung stürmen, sobald eure Spur dorthin verfolgt wurde. Und allerlei üble Dinge, von denen ich hier nicht zu sprechen wage.

- Ich glaube, „nicht zu sprechen wage“ heißt so viel wie „keine Ahnung habe“. Also müssen Decker wie ich das erklären.

Intrusion Countermeasures – oder IC, wie wir das Zeug nennen – sind die größte Gefahr in der Matrix. Das Zeug kann euch verlangsamen, verfolgen, euer Deck beschädigen, euch verletzen oder sogar töten. Ich habe auch schon von IC mit BTL-Algorithmen gehört, das euren Verstand vernebeln kann, während es euch zu töten versucht. Wer einmal den Geruch von Ozon und verbranntem Fleisch bei einem toten Decker oder an der eigenen Datenbuchse, bevor man gerade noch ausstößeln konnte, gerochen hat, vergisst ihn nie wieder. Ein paar Konsolen-Cowboys steigen nach solchen Erfahrungen nie wieder in den Sattel. Und das ist wahrscheinlich auch gut so, denn nur die Besten sollten weiterkämpfen.



IC ist nicht das einzige, was uns bei der Reise in die fantastische Digitalität bedroht. Ein Sicherheitsdecker kann einem wirklich den Tag versauen. Scanner und IC kann man reinlegen, aber ein Metamensch, der einen aktiv sucht, ist gefährlicher als ein ganzer Haufen Teerbabys. Es ist so ähnlich wie der Unterschied zwischen Kameras und Patrouillen. Jeder mit einer Waffe kann einen anschießen, und jeder Decker in der Matrix kann einen verletzen. Alle Decker haben zumindest ein wenig drauf, sogar wenn sie für die Konzerne arbeiten.

Und – glaubt es oder nicht – nicht nur IC und Decker können uns töten. Einfache Shaikujen-User können einen Decker zu Fall bringen. Wenn man in einem Knoten ist, den jemand benutzt, selbst auf einer Schildkröte, kann der panisch werden, wenn man etwas Unerwartetes tut. Nachdem dieser User schon im System ist, kann er einfach eine Sicherheitsanfrage starten, und schon muss man raus. Einmal hat eine alte Oma, die gerade Garnkataloge las, einen Decker von Aztech alarmiert, der sofort mit Schwarzem IC und Angriffsprogrammen loslegte. Also, das ist nicht mir selbst passiert, aber einem Chummer von mir.

- Fastjack
- Das Schlimmste ist nicht das Schwarze IC, obwohl euch das töten kann. Ich wurde einmal fast von einem Aufspüren-und-Rösten-IC im Mainframe von Fuchi Seattle getötet. Ich dachte, ich wäre durch, und dann BAMM! Winde ich mich in Krämpfen an meinem Jackpoint.
- Silicon Hit

Außer Deckern kann einem also nichts gefährlich werden. Trotz des Geheuls der Hysteriker, die permanent von einem zweiten Crash faszeln (und

ausgerechnet die Matrix benutzen, die sie für so gefährlich halten, um ihre Horrorgeschichten zu verbreiten), kann einem nichts aus der Matrix verletzen, solange man offline ist. Das Leben ist kein Sci-Fi-Trideo. Programme können nicht zum Leben erwachen und anfangen, Leute umzubringen.

- Es wird viel gefährlicher, wenn wir erst vollständige Cyberverbindungen mit der Matrix haben. Ich meine nicht das Einstöpseln von heute. Ich meine vollständige Integration der Matrix in die physische Welt, wo jeder ständig die Matrix benutzt. Dann werden die Leute in Bussen angegriffen, Identitäten werden gestohlen, und die Gefahren der Matrix werden für alle zur harten Realität. Diese Technologie wird in 15 oder 20 Jahren existieren, Leute.
- Oconomowoc
- Ich zerstöre ungern deine digitalen Träume, aber diese Technik war schon vor 50 Jahren „in 15 oder 20 Jahren“ zu erwarten. Das ist ein Running Gag in Deckerkreisen, wie eine permanente Marsbasis oder der Weltfrieden. Man könnte auch sagen: sehr unwahrscheinlich.
- Fastjack
- Es stimmt, dass es gefährlich wird, wenn man aufgespürt wird. Ich machte einmal einen Run in einem Host von Ares im RTG von Seattle. Es war ziemlich hart, aber ich kam an die Daten, die ich suchte. Und in der letzten Millisekunde erwischte mich ein Aufspüren-und-Auswerfen-IC. Ares hat Streubomben auf das Haus in Puyallup gefeuert, das ich als Operationsbasis benutzte.
- Dodger

- Ich kann mich daran erinnern. Das war vor etwa zwei Monaten, oder? Ares hat von einer „Autopiloten-Fehlfunktion“ gesprochen. Das ganze Haus wurde in Schutt und Asche gelegt. Wie hast du überlebt?
- Bramble
- In einem gepanzerten Kühlschrank. Ja, wirklich – es stimmt. Das Viertel gehörte ohnehin Ares, obwohl es in den Barrens liegt. Ich war dort, weil ich einen Direktanschluss zum Ares-Gitter bekommen konnte. Knight Errant war sehr schnell vor Ort (offenbar schon unterwegs, bevor die Raketen abgeschossen wurden) und startete eine „gründliche Untersuchung“. Offiziell gab es natürlich „keine zivilen Opfer“. Aber ich kann euch sagen: Allein auf dem Weg raus habe ich mindestens ein Dutzend Leichen gesehen. Nur hatte keines eine SIN. Ich schätze, wenn es Überlebende gab, hat KE sie genau „untersucht“, um die Zeugenanzahl zu minimieren. Ares konnte sogar bei der Versicherung ein paar Millionen Nuyen abkassieren.
- Dodger
- Sag nicht, dass einen nichts aus der Matrix umbringen kann. Ich wurde einmal fast von der Matrix getötet, und dabei bin ich eine Shaikujin, die nicht mal eine Datenbuchse hat. Ich war drei Tage auf der Intensivstation, weil ein durchgeknalltes Virus in der Matrix die Bestellungen einer Soykaf-Geschmacksstoff-Fabrik und einer Pestizidfabrik vertauscht hatte. Zum Glück konnte mir DocWagon eine neue Speiseröhre und einen neuen Magen wachsen lassen. Ich weiß nicht, wo ich ohne meine DocWagon-Platinkarte wäre.
- Curious Georgia
- Die meisten Runner werden irgendwann im Leben dasselbe sagen, Schwester.
- Deck Tripper

MAGISCHE BEDROHUNGEN

Das Erwachen veränderte alles für alle. Viele Leute wurden zu Wesen, die immer noch Personen sind, auch wenn sie zugleich etwas anderes sind. Ein paar von ihnen werfen mit Mana um sich, als wüchse es auf Bäumen. Tiere wurden Monster, und Monster wurden Leute. Wesen aus anderen Welten kamen in unsere und stifteten allerlei Unheil. Ganz zu schweigen von Drachen.

Aber für einen Shadowrunner ist eine Bedrohung eine Bedrohung, egal ob Waffe, Klinge, Klaue oder Zauberspruch. Wer sich in die wilden Ecken des Sprawls wagt, sollte sich lieber mit den wilden Wesen dort auskennen. Es folgen ein paar magische Arten zu sterben.

Zauberer

Meist hat man bei einem Run irgendwelche Leute als Gegner. Wenn Leute und Magie zusammenkommen, ergibt das Zauberer. Es gibt alle möglichen Arten von Zauberern. Es gibt die pseudowissenschaftlichen Hermetiker und Wujen, die spirituell ausgerichteten Schamanen und Buddhisten und noch alle möglichen anderen Philosophien,

Theologien und Scharlatane, die Zauber und Geister auf euch hetzen können.

Es gibt eine einfache Taktik, die Runnern seit jeher nützlich ist, verewigt in dem einfachen Schlachtruf: „Killt den Magier zuerst!“. Zauberer haben meist zu viel mit dem Verbiegen der Realität zu tun, um sich um ihre eigene Verteidigung kümmern zu können. Also sind sie oft schön saftige weiche Ziele – und in jedem Kampf Primärziele. Außerdem können sie uns das Gesicht abfackeln, indem sie nur daran denken.

Toxiker

Magie und toxische Umgebung passen schlecht zusammen, zumindest aus der Sicht des Runners. Das hat irgendwie mit der Verunreinigung der Lebenskraft zu tun, die das Mana befeuert. Oder so ähnlich – fragt euren Teamzauberer, falls ihr einen habt. Das scheint wirklich Auswirkungen zu haben, und ein paar Zauberer beschreiten diesen toxischen Weg zur Macht. Sie sind fast immer völlig wahnsinnig (auf eine psychotisch gewalttätige Art), also besonders gefährlich für jeden Runner, der ihnen in die Quere kommt. Behandelt sie genau wie Zauberer, aber macht euch auf ein paar üble Effekte der toxischen Magie, wie toxische Geister, Krankheiten, Strahlung und Gifte gefasst. Und weil wir gerade bei Krankheiten sind ...

Vampire

Das Menschlich-Metamenschliche Vampirische Virus (MMVV) hat noch einen wissenschaftlicheren Namen, aber wichtig ist Folgendes: Es macht Leute zu Vampiren. Und zu Banshees, Wendigos, Goblins und allerlei anderen hässlichen, aber intelligenten und rücksichtslosen Killern. Es gibt Gerüchte über „nette“ Vampire. Man sollte aber bei dem, der einen gerade mit eisigem Blick erstarren lässt, lieber nicht davon ausgehen. Wenn man mit ihnen zu tun hat, sollte man sich auf einen schrecklichen Kampf gefasst machen. Sie sind schlau, stark, haben magische Fähigkeiten – und wollen eure Seelen fressen. Und wenn ihr nicht aufpasst, können sie euch zu einem der Ihren machen.

Eine der hinterlistigsten Waffen im vampirischen Arsenal ist die Fähigkeit, sich unter normale Metamenschen zu mischen. Behandelt sie, als wären sie Konzernmilitär mit magischer Unterstützung: Erwartet Bodytech und Zauber und nutzt überwältigende Feuerkraft, wenn ihr sie habt.

- Nicht alle MMVV-Positiven sind böse Blutsauger, die in dunklen Capes durch die Nacht schleichen und junge Frauen verführen. MMVV ist eine paranormale Krankheit. Nicht mehr und nicht weniger. Die Veränderungen, die im Körper geschehen, können unangenehm oder extrem schmerzhaft sein, was von der Genetik der Person und dem Virusstrang abhängt.

MMVV-Positive brauchen Hilfe, um sich in ihrem neuen Leben zurechtzufinden. Ja – manche werden unter dem Stress psychotisch, aber die sind nicht die Mehrheit.

- Tish Bite
- Im Großen und Ganzen stimmt das, Tish, aber da ist noch mehr. Sowohl das Retrovirus als auch das Provirus sind im metamenschlichen Körper sehr aktiv. Die Veränderungen der Körperzellen durch MMVV sind tiefgreifend. Alle Stränge beeinflussen Neuronen, und Hirnveränderungen sind, auch bei den leichtesten Formen, unabwendbar. Es gibt im Moment keinen dokumentierten Fall, bei dem MMVV nicht zu wenigstens leichten Persönlichkeitsveränderungen geführt hätte.
- KAM
- Also sind alle Vampire genetisch verrückt. Verstanden.
- Tiere
- Nicht ganz. MMVV führt immer zu Persönlichkeitsveränderungen. Wir wissen aber nicht, wie viel davon von Körperchemie und wie viel durch psychologische Faktoren ausgelöst wird. Wie Tish sagte, werden unterschiedliche Leute mit Krankheiten unterschiedlich fertig. Es gibt zumindest zwei Stränge des Retrovirus, und man wird sicher noch mehr entdecken. Jeder einzelne hat unvorhersehbare Auswirkungen auf die jeweils Infizierte.
- KAM
- Es gibt eine einfache Richtlinie von jemandem mit Erfahrung: Vampire sind auch Menschen, abgesehen von denen, die es nicht sind.
- The Laughing Man

Ghule

Ghule sind wie Vampire, nur wild und schmutzig. Wie bei Vampiren gibt es Gerüchte über „nette“ Ghule, aber wahrscheinlich wollen sie euch trotzdem fressen. Ghule sind einzeln meist schwächer als Vampire, schließen sich aber oft zu Rudeln zusammen. Ein paar Ghule haben auch magische Fähigkeiten, aber die größte Bedrohung ist der Krieger-Strang des MMVV, den sie durch Blut, Speichel und Schweiß übertragen. Andererseits gibt es viele Regierungen und Privatorganisationen, die für tote Ghule Kopfgeld bezahlen. Wenn ein Run also auf einen Friedhof oder eine Müllkippe, in ein verlassenes Viertel oder an andere Orte führt, wo sich Metamenschen eher nicht aufhalten, kann man ein paar Hundert Nuyen dazuverdienen.

- Und noch mal von vorne: Auch Leute mit Krieger-Strang sind keine Monster. Sie hatten einfach das Pech, infiziert zu werden. Sie werden entmenschlicht, wenn man sie einfach Ghule nennt.
- Tish Bite
- Ja, das böse MMVV. Ich glaube, das Virus trägt viel mehr zur Entmenschlichung bei als wir, wenn wir sie Ghule nennen.
- Scope
- Der Krieger-Strang ist etwas anders als normales MMVV. Das Hirn des Opfers wird wirklich schwer geschädigt. Ghule sind wirklich bestialisch.

Ich musste schon genug von ihnen niederschießen, um mich, meine Teammitglieder oder meine Rechte zu verteidigen. Sprechen konnte ich mit keinem.

- Street Sweeper
- Ein paar Leute kommen mit der Infektion mit dem Krieger-Strang gut genug zurecht, dass viele oder alle geistigen Fähigkeiten erhalten bleiben. Sie können ohne Einschränkungen am gesellschaftlichen Leben teilnehmen, obwohl ihnen die soziale Stigmatisierung und ihr tabuisierter Nahrungsbedarf dabei wohl viele Probleme bereiten.
- KAM
- Aber zurzeit ist, zum Guten oder zum Schlechten, im größten Teil Nordamerikas immer noch ein Kopfgeld auf Ghule ausgesetzt.
- Findler-Man
- Ich habe gerade einen Tipp bekommen: Es soll ein großes Ghulnest in Redmond, etwa auf halbem Weg zwischen Glow City und Pine Lake geben. Möchte mir jemand helfen, ein bisschen schnelles Geld zu verdienen?
- Kitty Quake
- Du mörderische Schlange! Ich werde [0,24 MP gelöscht].
- Tish Bite
- Bleibt höflich, Leute. Wir sind hier alle Chummer.
- Sysop

Paracritter

In den meisten Sprawls braucht man keine Angst vor magischen Bestien zu haben, die größer sind als Teufelsratten (allerdings treten die gerne rudelweise auf, also bleibt auf der Hut). Außerhalb des Sprawls, oder in manchen verwilderten Gebieten am Rand, kann einem aber alles Mögliche begegnen. Die wichtigste Waffe gegen die Biester ist Wissen. Besorgt euch eine Ausgabe von „Paranormale Kreaturen Nordamerikas: Erwachte Tiere“ (hier auf Shadowland als „Paterson’s Guide“ gelistet) und nehmt sie auf jede Safari mit.

Insekten

Hier geht es nicht um normale Insekten. Es geht um Insektengeister. Insektengeister sind keine netten Kreaturen, die auftauchen, uns ein bisschen vermöbeln und dann wieder in ihr astrales Wartezimmer zurückkehren. Die Bugs wollen in unsere Welt, und sie wollen bleiben. Und dazu nutzen sie metamenschliche Körper. Meist sind sie in Völkern organisiert, mit einer Königin, die die Befehle erteilt, und Arbeitern, die sie ausführen, aber es gibt auch Einzelgänger.

Beim direkten Kampf gegen Insektengeister ist die Königin das Primärziel, aber jeder Flohzirkus hat auch einen Direktor. Insektengeister können nicht in unsere Welt gelangen, ohne von einem Schamanen eingeladen zu werden. Der Schamane ruft die

Königin, die Königin bringt mehr Insekten, und von da an geht's bergab. Meist ruft ein Schamane eine Königin, die stärker ist als er selbst, aber er ist immer noch ein Zauberer und versucht, ihr zu helfen.

Zum Glück werden die Schwärme meist nicht allzu groß und kooperieren niemals (es wäre kaum vorstellbar, was geschähe, wenn sie es täten). Man darf sie aber nicht unterschätzen. Sie wollen uns nicht einfach töten; sie wollen ihre Eier in uns legen, unsere Körper übernehmen und sich damit auf die Suche nach unseren Freunden und Familien machen. Schießt gezielt und nehmt keine Rücksicht.

Paranormale als Mr. Johnson

Es gibt etliche magische Wesen, die Runner anheuern könnten. Unter den Johnsons ist der Paranormale der große Unbekannte. Meist sind seine Motive für Metamenschen völlig unbegreiflich. Die meisten intelligenten Paracritter stehen der modernen Welt naiv gegenüber und sind nicht sehr geschäftstüchtig. Sie können dadurch aber auch vertrauenswürdiger sein, weil sie nicht gewohnheitsmäßig Runner hintergehen oder über den Tisch ziehen. Sie zahlen, außer Vampiren und ähnlichen, selten in Nuyen. Aber dafür sind ihre Aufträge auch garantiert nicht langweilig.

DRACHEN

Sich mit einem Drachen anzulegen ist nicht einfach bloß dumm, es ist Wahnsinn. Drachen, sogar die kleineren, sind höchst intelligent. Die Dracoformen, die es nicht bis zum echten Drachen bringen, sind mindestens so schlau wie Menschenaffen. Sie alle haben magische Fähigkeiten, die oft weit über das metamenschliche Maß hinausgehen. Dazu kommen noch Zähne und Klauen, die eine Panzerjacke wie Papier zerreißen.

„Normale“ Drachen (die kleineren und jüngeren) betreiben ihre eigenen Geschäfte. Neben all ihren Kräften sind fast alle von ihnen versierte Zauberer. Zudem haben sich viele von ihnen gut in der modernen Gesellschaft zurechtgefunden, betreiben Firmen oder haben zumindest einen sicheren Hort, sodass sie extrem zähe Gegner sind.

Und über die Großen Drachen haben wir noch gar nicht gesprochen. Sie gelten als die Großen, weil sie das beschlossen haben, und niemand, nicht einmal andere Drachen, das in Zweifel ziehen will. Große Drachen haben nicht nur ihre eigenen Fähigkeiten, sondern auch ganze Organisationen zu ihrer Unterstützung. Gegen sie zu kämpfen ist wie der Kampf gegen einen Paracritter, einen Konzern, eine Armee, einen mächtigen Zauberer und einen Policlub gleichzeitig - perfekt koordiniert, absolut tödlich.

Wer unbedingt gegen einen Drachen arbeiten muss, sollte das möglichst indirekt tun. Stellt

sicher, dass ihr so viel Magie wie irgend möglich zur Verfügung habt, und verchromt euch bis zu den Ohren. Plant voraus und haltet den Drachen im Unklaren über eure Pläne. Und versucht um Himmels willen eine direkte Auseinandersetzung zu vermeiden. Selbst dann sind die Chancen nicht gut, Chummer.

Wer aber einen Drachen, einen echten Drachen, aufs Kreuz legen kann und das überlebt, wird unermesslich reich und berühmt.

- Lasst es einfach. Es gibt nicht so viel Reichtum und Berühmtheit, dass sie das Risiko wert wären. Drachen gelten als die mächtigsten Wesen der Erde, und sie tun alles, um diesen Ruf zu erhalten.
- Masaru

Drachen als Mr. Johnson

Nein.

Wirklich nicht. Welchen Teil des alten Straßenspruchs, dass man sich niemals mit Drachen einlassen darf, habt ihr nicht verstanden? Natürlich können sie unglaublich gut bezahlen. Sicher können sie sehr überzeugend sein und genau das anbieten, was man immer haben wollte (oder dachte zu wollen). Nach einem erfolgreichen Geschäft mit einem Drachen könnte man bis ans Lebensende auf einer eigenen Luxusinsel leben.

Aber sie sind alle gierige selbstsüchtige Meister der rentablen Investition. Wenn ein Drache euch anheuern will, springt für ihn dabei immer viel mehr heraus, als man anfangs meint. Wenn es einfach aussieht (*besonders*, wenn es einfach aussieht), ist es in Wirklichkeit sicher unangenehm bis unvorstellbar gefährlich. Und wenn ein Weiswurm euch überzeugt, dass es gut ist, für ihn zu arbeiten, lest den ersten Absatz von „Drachen als Mr. Johnson“ noch mal.

Und wenn ihr es trotzdem tut, erlebt ihr sicher etwas, das ihr noch euren Enkeln erzählen könnt. Falls ihr überlebt. Viel Glück, Chummer.

- Nichts in diesen Zeilen ist unwahr. Aber Drachen sind nur wie andere Leute auch: Einige sind vertrauenswürdiger als andere. Es stimmt, dass manche Drachen Nichtdrachen als minderwertig betrachten und sie ungefähr so behandeln, wie ein Orkkind ein Newsfax auf dem Klo behandelt. Aber ein paar, vor allem solche, die in beliebten und von der Kritik gelobten Talkshows auftreten, sind von der Metamenschheit fasziniert und ihr wohlgesonnen, was sie zu vertrauenswürdigeren Auftraggebern macht.
- The Big D
- Eigennützige Propaganda. Niemand wird dir diese Behauptungen einfach glauben. Drachen wollen die Welt beherrschen. Dunkelzahn selbst hat Andeutungen gemacht, wie die Welt aussah, als es zuletzt Magie gab. Und sie deuten auf Stadtstaaten hin, die von tyrannischen Drachen beherrscht wurden. Und dazwischen war Ödland.
- Dragonslayer
- Das ist deine Meinung. Macht Dunkelzahn zum Bürgermeister von Denver!
- Bronco

- Denver hat keinen Bürgermeister, du Idiot. Drachen sind etwa so wählbar wie der Humanis Policlub. Und wenn von denen einer in Seattle ins Amt kommt, wandere ich nach Tokio aus.
- Bull
- Also, ich weiß ja nicht. Im gegenwärtigen Klima ist es viel wahrscheinlicher, dass ein Drache in ein Bundesamt gewählt wird, als dass ein Ork gewählt wird.
- Reggie Mental
- Lofwyr ist im Prinzenrat des Tír. Das ist so etwas wie eine durch Wahl bestimmte Position, auch wenn nur die anderen Prinzen wählen dürfen.
- Gwleidydd

DAS ENDE DER WELT, WIE WIR SIE KENNEN

Natürlich sind die meisten Bedrohungen, denen wir auf Runs begegnen, nicht weltbedrohend. Vielleicht für die eigene kleine Welt, aber nicht für jene Welt, in der die anderen leben. Das heißt nicht, dass es keine großen Katastrophen gäbe. Wir haben das Aufkommen der Magie erlebt, den großen Crash der Matrix, das Auftauchen und die plötzliche (zum Glück eingeschränkte) Machtübernahme der Drachen und erderschütternde Zauberer mit dem Willen, ganze Nationen zu stürzen. Jede Bedrohung in diesem Kapitel könnte schneller außer Kontrolle geraten, als man sich das neueste Album von Concrete Dreams herunterladen kann (man stelle sich mal eine globale Epidemie von Thrill-Gangs vor). Wenn wir eines aus den jüngsten Ereignissen gelernt haben, dann, dass alles passieren kann. Und wahrscheinlich auch passieren wird.

- In dieser Datei wird unser Handwerk gefährlicher dargestellt, als es wirklich ist. Natürlich ist es ein hochriskantes, hochbezahltes Geschäft. Es gibt Momente extremer Gefahr. Aber Rides On Buses schreibt nicht genug über die Wichtigkeit von Planung und Vorsorge. Man muss wissen, welche Mittel man hat, gegen wen man sie einsetzen wird, welche Mittel der Gegner hat, und was er tun wird. Kenne den Gegner, kenne dich selbst, dann kommst du unbeschadet durch hundert Schlachten.

Natürlich wird man aber nie alles wissen können. Das ist Teil der Vorbereitung. Überraschungen vermindert man, indem man sich möglichst wenigen unbekanntem Gegebenheiten aussetzt. Selbst wenn es schnell gehen muss, sollte man sich einen Moment Zeit nehmen, um zu planen, was man in den möglicherweise letzten fünf Minuten seines Lebens tun wird.

- Argent
- Vorbereitung und Planung können nicht alles aufwiegen. Wer nicht irgendeinen besonderen Vorteil hat, ist Fleisch für die Organschmuggler. Argent weiß, genau wie wir alle, dass der einzig mögliche Vorteil durch Bodytech zu kriegen ist. Wenn man das nötige Geld hat, kann man schneller, stärker, schlauer und tödlicher sein als jeder mögliche Gegner. Natürlich hat Vorbereitung ihren Wert, hilft aber nichts, wenn der Gegner einfach überlegen ist.
- Simple Psyman
- Ganz genau, Psyman. Noch wichtiger als das Einbauen von Bodytech ist es, sie auf dem neuesten Stand zu halten. Wer nicht State of the Art



ausgerüstet ist, fällt zurück. Ich verfolge die aktuellen Entwicklungen auf diesem Gebiet immer genau.

- Hatchetman
- Man muss nicht unbedingt zum Chirurgen, um einen Vorteil zu erhalten. Wenn Training nicht genügt und man keine Magie hat, braucht man soziale Fertigkeiten. Der leichteste Kampf ist der, den man gar nicht erst beginnen muss. Es zählt nicht, was man kann, sondern wen man kennt. Und lauter solche schlaue Sprüche. Die sind wirklich schlau, weil sie stimmen.
- Spes
- Es gibt noch mehr Bedrohungen als die, die hier behandelt werden. Meine Chummer und ich mussten einmal in ein Viertel in Renton. Wir mussten Zivilisten und Sararimänner in ihren Häusern festhalten, während der Star das Viertel wegen eines „Gaslecks“ abspernte. Es kam heraus, dass in dem Viertel eine neue Methode für Trid-Werbung getestet wurde, die direkt auf das Unterbewusstsein zielen sollte. Man sollte meinen, dass eine ausgeflippte Zwergenhausfrau mit einem Monofilament-Küchenmesser nicht gefährlich wäre. Wir mussten aber fast ihr eigenes Gewicht in Gelmuni in sie reinpumpen, bis sie endlich umfiel. Und das Kind, das sich im Haus einsperrte und Fallen legte ... wir haben abgestimmt. Vier zu drei für sein Überleben. Glücklicher kleiner Scheißer. Die Moral von der Geschichte: Erwarte das Unerwartete.
- The Chariot
- Vielleicht können wir Rides On Buses zu einem Update bewegen. Ich hätte auch ein paar Ideen. Kennt irgendjemand einen Kommcode oder eine andere Möglichkeit, ihn zu kontaktieren?
- Snake Doc
- Rides On Buses weilt nicht mehr unter uns. Er ist vor etwa einem Monat gestorben. Er war ein guter Runner – einmal habe ich auch mit ihm gearbeitet.
- The Smiling Bandit
- Welche der Myriaden Todesarten war denn seine?
- Nada
- Keine der oben erwähnten. Er hatte offenbar einen angeborenen Herzfehler und starb im Schlaf.
- The Smiling Bandit

DIE GROSSEN NUMMERN VON 2050

- Also Leute. Ich mag euch und will euch die Gelegenheit geben, zu tun, als wärt ihr normale Leute, die zu Konzerten gehen, sich Trid-Shows ansehen und über ihre Lieblingsstars reden. Ich könnte nach einer Rechtfertigung suchen: Es gibt auch Stars, die in den Schatten bedeutend sind. Sie könnten Ziele von Runs werden, wenn gegen sie intrigiert wird. Aber eigentlich geht es einfach um die Welt, in der wir leben. Die sollten wir kennen. Los geht's!
- Captain Chaos

Jedes Jahr scheint verrückter als das davor. Überlasst es uns, jede peinliche Bemerkung, jedes Skandalbild aufzudecken und mit unseren

Cyberkameras ganz nah an allen zu bleiben, die es wert sind, über sie Elektronen zu bewegen. Diese Zeit im Jahr ist die schwierigste. Wir sperren all unsere Edelfedern in ein Büro. Mit nur einer Flasche Whisky. Und wir lassen sie erst wieder raus, wenn sie eine Liste von Personen fertig haben, die den größten Einfluss darauf hatten, was ihr seht, was ihr kauft und was ihr fühlt. Das hier ist keine langweilige Liste von Konzernbossen und Investoren. Vielleicht haben sie Macht, aber sie sind nichts ohne ihre Stars. Und sie sind *lang-wei-lig!* Hier geht es nicht um die Schlipse. Hier geht es um die Leute, die den Schattentanz tanzen.

- Diese Listen sind immer so nutzlos. Ich habe mir die „Großen Nummern“ von 2045 angesehen. Von denen sind fast alle abgemeldet, tot oder Schlimmeres. Und was zum Teufel soll „einflussreich“ überhaupt heißen?
- Everyone's Critic
- Warum kommst du dann hier rein und gibst einen Kommentar ab, wenn sich eh niemand für die Liste interessiert?
- Pick Ross

NEIL DER ORKBARBAR

In diesem Jahr erinnern wir uns vor allem an erwachsene Männer in Fellstiefeln. Jeder hatte etwas zu dem Hype zu sagen: über die gewaltigen Einnahmen bei der Neuauflage der ursprünglichen Abenteuer, über den Einschaltrekord beim Staffelfinale der Trideo-Serie oder über die überraschende Ankündigung, dass der ursprüngliche Neil durch den nunmehr dritten Schauspieler ersetzt werden soll. Die Marke ist seit fast einem Jahrzehnt ein Kassenmagnet, aber jeder im Business wird euch sagen, dass jedem Aufstieg ein Niedergang folgt – oder ein kometenhaftes Durchstarten, das alle überrascht.

Niemand hatte damals erwartet, dass Neils erstes SimSinn-Abenteuer so einschlagen würde. Die Kritiken waren eher lauwarm. Eine andere Serie, *Paradox Bots*, wurde vom Studio als wichtigste Veröffentlichung behandelt. Aber das Publikum wollte offenbar Schwerter, Sex und Zauberei. Ein moderner Ork, der in den letzten Zyklus der Magie versetzt wird, bot den Leuten eine Identifikationsmöglichkeit und ließ sie die etwas sperrige Hintergrundstory besser verdauen. Im Laufe der 2040er kamen drei weitere Titel heraus, die immer mehr Geld einbrachten. Obwohl er kein wirklicher Ork war, wurde der Serienstar Walker Metcalf zu einem Fürsprecher der Orkgemeinde. Das Video seiner Tour im Ork-Untergrund brachte unser LTG wegen der großen Zugriffszahlen fast zum Absturz.

- Sein Besuch im Untergrund fand seltsamerweise genau zwei Wochen nach Enthüllungen über Verbindungen seiner Familie zum Humanis Policlub statt.
- Tusker

- Metcalf hatte einen dummen Hinterwäldler-Cousin, den er noch nie getroffen hatte. Und der wurde bei einer Versammlung in der Nähe von Atlanta verhaftet. Was für eine Meldung! Habt ihr keine Verwandten, die ihr hasst?
- Cleate Us

Neil war ab Mitte der 40er ein Kulturphänomen. Der nächste Schritt war es, ihn zu den Massen zu bringen, die kein Interesse daran hatten, sich zu Entertainmentzwecken Elektroden anzulegen. Die Trideo-Serie war eine interessante Verbindung von Budget und Konzept. Neil kam in die moderne Welt zurück, wodurch teure Fantasy-Kulissen entfielen. Aber auch im Heute bleiben Neils Barbarentaktiken siegreich, während er den Kontinent durchstreift, stets auf der Suche nach einem Weg zurück in die Vergangenheit und zu Geliebten. Für die Serie wurde ein neuer Schauspieler engagiert, um Geld zu sparen: Peter Nevinski war sehr günstig zu haben. Die Fans streiten darum, wer der bessere Neil ist, wobei Nevinski oft bevorzugt wird, weil er ein echter Ork ist.

Die Trideo-Serie war einige Zeit ausgesprochen erfolgreich, lief sich aber tot, und die jüngste Ankündigung eines neuen SimSinn-Abenteuers schockierte einige Insider. Weder Walker Metcalf noch Peter Nevinski sollten dabei sein, was für hitzige Diskussionen in der Matrix sorgte. Viele Fans glaubten, Peter hätte sich ein Engagement für ein anderes, ganz großes Sim redlich verdient, andere glaubten, sein Schauspiel sei zu altmodisch zur Vermittlung guter simulierter Emotionen. Metcalf soll ein Rückkehrangebot bekommen haben, wollte aber einen besseren Vertrag, da er seine drei Chips schon abgedreht hatte. Die Produzenten blieben hart, also scheiterten die Verhandlungen. Daher sucht man jetzt nach einem neuen Neil-Darsteller. Etablierte Stars und völlig Unbekannte haben gleiche Chancen, weil die Marke, zumindest für eine gewisse Zeit, Einnahmen garantiert, egal wer die Rolle spielt. Das Studio könnte ein bekanntes Gesicht wollen, damit die Marke nicht alleine ziehen muss. Ein Unbekannter in der Rolle würde aber Geld sparen, und das Studio könnte wieder als Starmacher gelten.

Im Moment sieht es für den Orkbarbaren gut aus, aber die Zukunft ist ungewiss. Werden die Produzenten Metcalf doch zurücklocken, falls sie keinen neuen Star finden? Wird Nevinski die Trideo-Show nach der nächsten Staffel verlassen, wenn sein Vertrag ausläuft? Werden die Fans die Macher unter Druck setzen, damit sie in allen künftigen Produktionen einen echten Ork einsetzen? Wird das nächste Programm eine Fortsetzung der Trideoserie, ein Prequel, ein Reboot, ein Preboot oder etwas völlig Neues und Seltsames, mit dem niemand rechnet? Die Fans werden die Newsfeeds atemlos verfolgen und hoffen, dass Neil nicht von dem einzigen Ding erschlagen wird, gegen das sogar seine zuverlässige Axt Broodslayer machtlos ist: von der Gier der Konzerne.

EUPHORIA

Eine heiße SimSinn-Darstellerin ist in etwa so außergewöhnlich wie ein kleingewachsener Zwerg. Es sei denn, man ist DIE heiße SimSinn-Darstellerin. Dieses Jahr hat jeder von Euphoria gesprochen. Ihre Auftritte bewegten sich auf dem schmalen Grat zwischen Laszivität (zum Gefallen der Chip-Erotiker) und Sittsamkeit (für die Mainstream-Tauglichkeit). Sie ist die perfekte Mischung aus Actionstar, Sexsymbol und Sprössling einer Schauspielerfamilie. Sie ist klug genug, um mysteriös zu bleiben, auch wenn jeder ihr Gesicht kennt.

Amanda Lockhart ist ein Schauspielerkind. Ihre Eltern, Meredith und Louise, waren zwei der letzten Stars der 2D-Ära. Amanda lernte das Geschäft zu Beginn der Trideo-Revolution kennen. Den Weg zum Starum öffnete ihr der Wechsel von ihren Eltern zu einem neuen Agenten. Dieser neue Agent war bereit, aus ihrer natürlichen Schönheit ein Geschäft zu machen. Die Fans erhielten die ersten paar Bissen SimSinn von Euphoria durch ihren Auftritt in *Wicked Witch of the Ward* (natürlich in ein paar völlig unnötigen Magieduellen in der Gemeinschaftsdusche). Das ist der älteste Trick der Welt, aber die Studios benutzen ihn immer noch, und zu Recht.

Jedes der sechs großen Sims mit Euphoria hätte zum Franchise ausgebaut werden können. Sie hatte auch das Glück, mit Hans Vandenburg einen perfekten Co-Star zu haben. Vandenburgs Spiel in *Hijack Holiday* ist genauso heiß wie Euphorias. Seine Gesichtszüge sind so edel wie ihre, und zwischen den beiden stimmt die Chemie wie bei keinem anderen Paar in der Medienlandschaft. Vielleicht wird ihre Ausnahmestellung noch dadurch betont, dass ihre Manager sie nicht dazu zwingen, dem Publikum eine „Romanze am Set“ vorzugaukeln. Euphoria ist selbstständig, also könnte es sein, dass bald ein kleiner Skandal inszeniert wird, weil Vandenburg ein Auge auf Lois Bridge, die Sängerin von Sleeveless, geworfen hat. Dreiecksgeschichten steigern immer die Quoten. Aber Euphoria ist immer hervorragend – nicht nur im Gespann mit Vandenburg. Selbst *Attack Ships of Orion* hat uns gefallen, wenn es auch nicht so viel einbrachte wie *Spells and Sweat* zuvor.

MegaMedia hat Euphoria seit diesem Jahr unter Vertrag. Dadurch werden die Budgets, die Explosionen und die Marktmaschinerie wohl größer werden. Sie haben keine Rechte an ihren Figuren aus den früheren Filmen, werden aber nur zu gerne neue erschaffen. Euphoria ist erst 21 Jahre alt, was sie für MegaMedia zum großen Fang macht. Sie wird während ihrer produktivsten Jahre als Sim-Starlet an diesen Vertrag gebunden sein. Im Moment lebt Euphoria ein glückliches Leben. Wir wissen noch fast nichts über ihr nächstes Sim, *Jungle Huntress*, aber es wird wohl heiß, sexy und voller Action sein.

Es gibt Gerüchte, Euphoria habe vor Kurzem einen Werbevertrag für das Nahrungsmittelkonglomerat Strice Foods unterschrieben. Ehrlich, diese Idee

gefällt uns gar nicht: Ein Teil von Euphorias Anziehungskraft entsteht durch ihre Öffentlichkeitsscheu. Zwar lässt sie das Publikum in Dutzenden Sims in ihren Kopf, aber außerhalb ihrer Rollen ist wenig über sie bekannt. Es ist natürlich klar, dass das richtig dicke Geld mit Werbung zu verdienen ist, aber wir hoffen wirklich, dass Euphorias Team keinen Fehler gemacht hat. SimSinn-Stars verglühen schnell, wenn das Publikum sie nicht mehr liebt. Dieser Vertrag könnte ihr Image für immer verändern.

JETBLACK

Die Stimme einer Generation. Das Gesicht des Angstrocks. Visionär. Gequälte Künstlerseele. JetBlack ist immer noch eine einflussreiche Größe, selbst zwei Jahre nach seinem Tod. In jeder Generation gibt es einen Star, der zu schnell verglüht und zu jung stirbt. Für die Sechste Welt ist dieser Star JetBlack. Immer noch versammeln sich die Fans an wichtigen Orten seines Lebens: dem kleinen Club, in dem er anfang, der Gasse, in der er getötet wurde, dem anonymen Grab in Seattle, das angeblich seines sein soll. In jeder Straße sieht man eine Handvoll Leute, die sich wie er stylen: mit langem schwarzem Haar, langem schwarzem Mantel und einem bleichen Gesicht.

- Sie stylen sich wie er oder wie die tausend anderen Musiker, die in den letzten 100 Jahren genauso aussahen.
- Peri

Vor JetBlacks erstem Album, *Down The Street*, hatte die Welt noch keinen echten Angstrock gehört. Die eisenharte Synthaxt und der donnernde Bariton begeisterten die Fans, die genug von Konserven-Pop und überproduziertem Konzern-Softrock hatten. Sie sprangen sofort darauf an. Sie bemalten ihre Gesichter und färbten ihr Haar. Was als Tour in den kleinen Clubs von Seattle begann, endete 14 Monate später im Kingdome. JetBlacks kometenhafter Aufstieg wurde mit dem nächsten Album, *Infinite Failure Renaissance*, weiter befeuert. Die Message wurde noch finsterer. „Fresst eure Helden, ihr Feiglinge“, sang er. Und die Fans taten es. Sie fraßen alles, was er ihnen gab. Wenn er Unworte benutzte, wurde er bejubelt. Wenn er in Rätseln sprach, wurde er als Prophet bezeichnet.

JetBlack verachtete den Ruhm. In Interviews machte er sich über die Mechanismen lustig, die ihn unsterblich machten. Er sprach durch seine Musik und durch berühmte Zwischenfälle, wie die Unruhen bei einem Konzert in Rio und die Anklage wegen Sodomie auf der Bühne in Tallahassee. Noch die kleinsten Gerüchte über sein schlimmes Verhalten wurden in den Medien endlos ausgebreitet. Als die Nachricht von seinem Tod bekannt wurde, zufälliges Opfer eines gewöhnlichen

Straßenverbrechens, hielten das viele zuerst für Ente. Aber dann wurde die Wahrheit Stück für Stück aus immer mehr Quellen bestätigt. JetBlack starb durch zwei Kugeln aus einer Fichetti.

- Wer schreibt diesen Mist? Klingt, als wäre es von JetBlack selbst oder seiner PR-Abteilung.
- Everyone's Critic
- Das ist wahre Kunst im Vergleich zu manchem Zeug, das man auf Fansites findet. Wollt ihr erotische Geschichten über ihn und Lofwyr lesen?
- Black Backer

Die Nachricht von seinem Tod war kaum bekannt, als die nächste Gerüchtewelle über JetBlack aufkam. Dutzende Geschichten von Verschwörungen, die ihn das Leben gekostet hatten, oder die sein heimliches Weiterleben verschleiern sollten, machten die Runde. Man sagte, die Musikindustrie habe ihn töten lassen. Er habe seinen Tod vorgetäuscht, um eine Revolution zu beginnen. Er sei im Geheimen der Anführer einer Gang gewesen und von einer feindlichen Gang erschossen worden. Er lebe angeblich ein Doppelleben als Rockstar und Shadowrunner. Er sei einer verpatzten Extraktion zum Opfer gefallen. Er habe die Erleuchtung erlangt und lebe nun auf der Astralebene. Man kann alle JetBlack-Fans fragen und alle diese Theorien in beliebiger Kombination erzählt bekommen. Es darf schließlich einfach nicht sein, dass er einem zufälligen Verbrechen zum Opfer fiel.

- JetBlack lebt!
- Hero Eater

Was soll also ein Toter auf dieser Liste? JetBlack hat die gegenwärtige Musikwelle mit Künstlern wie Dark Angel und Colourblind maßgeblich beeinflusst. Seine fleißige Studiotätigkeit zu Lebzeiten ermöglichte, dass in diesem Jahr ein völlig neues Album herauskommen konnte. *Yorick's Last Laugh* stieg auf dem ersten Platz in den Charts ein, und JetBlacks Nachlassverwalter deuten an, es könnte noch mehr Material geben. Durch seinen Tod wurde er unsterblich, und daher wirkt sein Einfluss weiter.

- Wenn das stimmt, muss irgendwo ein Knoten sein, wo digitale Masters nur darauf warten, gestohlen zu werden.
- Slap Happy
- Genau. Geschützt von IC, das so schwarz ist, dass es sogar die Erinnerung an dich tilgt. Wer dieses Material besitzt, weiß, dass seine Gans goldene Eier legt. Und er wird alle Eierdiebe töten.
- Fairly Legal

HAIKY KRISHNA

Starfire hatten zwar ein ziemlich gutes Jahr in den Charts, aber die wirklich interessante Geschichte

hängt mit einem der Bandmitglieder zusammen. Ein Sasquatch mit dem lustigen Namen Hairy Krishna war bei drei Songs der Band als Begleitsänger zu hören. Sein Gesang war nicht außergewöhnlich. Stattdessen wurde Krishna dafür berühmt, was er neben dem Singen auf einem soliden Rockalbum tat. Stars nutzen ihre Berühmtheit oft, um ihre Botschaften unter das Volk zu bringen und einer Sache zu helfen, die ihnen wichtig ist. Krishna ist dabei ein Sonderfall, weil ihn erst dieses Unterstützen einer Sache berühmt gemacht hat.

Krishna spendete seine Tantiemen an verschiedene Umweltschutzorganisationen und sprach bei jedem Starfire-Konzert über diese Organisationen. Gegen Ende der Tour hatten „Green Machine Collective“ und „Preserve Reverse Now!“ große Infostände bei den Konzerten. Neuauflagen von *Chemical Reaction* brachten noch deutlichere Umweltschutzbotschaften. Krishna wurde zu fast jeder Diskussionsrunde in den Medien eingeladen, in der es um Umwelt ging. Man betrachtete ihn nun weniger als Mitglied von Starfire und eher als Umweltaktivisten.

- Er soll deshalb so an Umweltthemen so interessiert sein, weil ein enger Freund von ihm bei einem Run eine üble Auseinandersetzung mit einem toxischen Schamanen hatte.
- Bellicose
- Warum glauben eigentlich alle, dass Musiker und Shadowrunner dauernd miteinander rumhängen?
- Pip

Dieser neue Ruhm hat offenbar seinen Preis. Es gibt Gerüchte über Spannungen zwischen Krishna und anderen Bandmitgliedern. Starfire gibt es seit fünf Jahren, aber erst seit auf dem dritten Album der Sasquatch sang, sind die Verkaufszahlen annehmbar. Krishnas plötzliche Erkrankung vor dem Auftritt von Starfire bei RockNet wurde von manchen Leuten als Machtpoker gesehen. Bei zwei der drei Songs, die die Band spielte, hätte Krishna singen sollen. Zurzeit ist es schwer zu sagen, ob Starfire Krishna mehr braucht als umgekehrt. Beide Seiten geben keine offiziellen Statements dazu ab, aber die Medienbeobachter gehen davon aus, dass spätestens bei den Aufnahmen des nächsten Albums etwas offiziell werden wird. Wenn Starfire ohne Hairy Krishna ins Studio ginge, würden sich die Gerüchte über Streit als wahr erweisen.

Krishnas nächster Zug könnte in jedem Fall interessant sein. Seine Berühmtheit zieht Unterstützer für seine Sache an. Er vernetzt sich mit anderen Prominenten, indem er in ihren Videos oder Promotions auftaucht. Zugleich ist die Beziehung zu der Band, die ihn erst ins Rampenlicht brachte, unklar. Fragen umschwirren ihn. Kann er den Ruhm, den er durch die Musik erlangte, erhalten, auch wenn er keine Musik mehr macht? Falls er Starfire verlässt: Ist die Welt bereit für einen Sasquatch

als Solokünstler? Hairy Krishna hat dieses Jahr die Szene in überraschender Weise aufgerüttelt. Er muss unkonventionell bleiben, wenn er auf dieser Liste bleiben soll.

CONCRETE DREAMS

Dies ist die einzige Band, die es seit dem Bestehen der Liste jedes Jahr drauf schafft. Wir müssen zugeben, dass wir dabei ein wenig schummeln. Jedes Mitglied von Concrete Dreams könnte wohl eigentlich allein einen Platz auf der Liste beanspruchen. Würden wir bei der Liste eine Reihenfolge einführen, kämen erst Concrete Dreams und dann lange niemand. Jeder (auch die Leute, die es gar nicht gesehen haben) erinnert sich, wo er am 21. März 2032 war, als *Sons of Thunder* sein Debüt bei RockNet feierte. Seither hat die Band 18 Jahre lang nicht an Schwung verloren. Sie haben in den letzten sechs Jahren jeweils ein Album herausgebracht. Jedes davon erringt Kritikerpreise und gewaltige Verkaufszahlen. *Kingdom of Knives* aus diesem Jahr war das Beste bisher.

Moira Thornton ist das Rückgrat, das die Band stützt und formt. Sie ist eine virtuose Programmiererin und einzigartige Songschreiberin. Ihre Soloprojekte werden zunehmend experimentell, wie etwa ihre berühmte Zusammenarbeit mit den Astralkünstlern von Kyoto Nailbiter in Tokio in diesem Jahr. Diese Experimente scheinen ihr den Kopf für das Schreiben für die Band, die sie berühmt gemacht hat, frei zu machen. Das ist der Grund, warum jedes Album gerade so anders klingt, dass es neu wirkt, aber vertraut genug, dass die Fans es mögen.

Der ätherische Gesang von Andrea Frost verleiht den Alben von Concrete Dreams ihren melodischen Sound. In diesem Jahr benutzt Ms. Frost ein Synthlink, um klassische Musik neu zu interpretieren. Denkwürdig war auch ihre Interpretation aller Nationalhymnen bei der diesjährigen World Series. Außerdem veröffentlichte Andrea das nächste Album in einer Reihe, bei der sie sich durch das Great Western Songbook singt. Wir wissen alle, dass *Stormy Weather* nicht für ein 16-Kanal-Synthlink geschrieben wurde, aber wir können uns diesen klassischen Song inzwischen nicht mehr ohne Frossts einzigartige Darbietung und ihr Arrangement vorstellen.

Das Herz der Band schlägt im Takt von Francois Nyanze. Seine meisterliche Beherrschung der Drumbox kann einen Song zu einem überwältigenden Donnern oder einem geisterhaften Flüstern machen. Francois' Ruf als böser Bube der Band brachte beinahe das diesjährige Album in Gefahr. Erst als die belastenden Videos der berüchtigten VIP-Party in dem Club in Tenochtitlán verschwanden, ließ Aztlan ihn offiziell frei. Gerüchteweise soll ihm die Rückkehr ins Land verboten worden sein. Man wird



sehen, ob er Tourdaten mit seinem Goblin-Rock-Projekt *Noiz 2 CU* bekanntgeben wird.

Warren Cartwright ist das Genie hinter der Band - eine Mischung aus geschäftstüchtigem Künstler und philosophierendem Kriegerpoeten. Der Erfolg seiner letztjährigen Akustiksession im Club Penumbra lässt die Fans gespannt warten, wen er wohl dieses Jahr als Gast in die Show einladen wird. Warrens angeborenes Charisma wird nur noch von der Leichtigkeit übertroffen, mit der er einen virtuosen Touch in das Spiel seiner verschiedenen Gitarren bringt. Nur auf den Alben von Concrete Dreams kann man erleben, wie er innerhalb eines Songs zwischen E-Gitarre, akustischer Gitarre und Synthaxt wechselt.

- Welches Bandmitglied ist denn dieses Jahr angeblich gestorben?
- Little Voice
- Spielen sie deshalb nicht mehr live? Weil sie alle gestorben sind?
- Butcher
- Nyanze ist immer der heißeste Kandidat, wegen seines ausschweifenden Lebensstils. Ich habe aber die Gerichtsakten über die Verhaftung im Nachtclub gesehen. Es ist ganz eindeutig er. Am zweithäufigsten hält man Thornton für tot und meint, die Dreams würden mit neuen Songschreibern und Song-O-Mat-Programmen arbeiten.
- Unmarked Helicopters

MARIA MERCURIAL

Wenn Concrete Dreams die Könige des Rock sind, ist Maria Mercurial die Kronprinzessin. Die Mischung aus ihrem Image als zähes Luder und ihrem schönen Gesang spricht Fans aller Musikrichtungen an.

Who Weeps for the Children? wird von den heißen Oberklasse-Clubs bis hin zu den dreckigsten Orkgang-Kneipen überall gespielt. Das berühmte Bild, auf dem sie ihre silbernen glänzende Dermalverkleidung provokant zur Schau stellt, hängt sowohl in Teenagerzimmern als auch in Managerbüros. Mädchen hören ihre Musik und wollen mit ihr gemeinsam auf den Straßen kämpfen. Männer hören ihre Balladen und wollen sie in den Arm nehmen.

- Wow, wie sexistisch ist das denn?
- Fembot
- Diese silberne Dermalverkleidung ist maßgefertigte Cyberware. Kostet wahrscheinlich einen hohen fünfstelligen Betrag. Entweder war sie früher eher ein Oberklasse-Escortmädchen als ein Straßenkind, oder der Teil ihres Lebens, den sie anscheinend vergessen hat, war wirklich interessant.
- Hatchetman

- Wie sollte es nicht interessant sein, ein Oberklasse-Escortmädchen zu sein?
- Nub

Ihre Geschichte klingt, als wäre sie für ein Trideo-Musical geschrieben worden. Sie wuchs als Waise auf und behauptet, sich an große Teile ihres früheren Lebens nicht mehr erinnern zu können. Sie ging auf den Straßenstrich. Ihre Chip-Abhängigkeit vergrößerte ihre Schulden so lange, bis sie von ihrem Manager Armando Hernandez gerettet wurde. Er half ihr, clean zu werden, verschaffte ihr die ersten Auftritte in Clubs, und ihre Karriere begann. Ihre fließende Beherrschung der Landessprache machte sie auf der ersten Tour in Aztlan sofort beliebt. Dadurch wurde sie von einer Seattler Lokalgröße zu einem weltweiten, novaheißen Superstar.

Ihr Untergang könnte ihre BTL-Sucht sein. Sie ist angeblich clean, aber jede Woche bietet irgendein Klatschmagazin exklusive „Beweise“ dafür an, dass sie wieder auf Beetles ist. Es gibt „Insiderberichte“ über unberechenbares Verhalten und regelmäßige Auseinandersetzungen mit Hernandez. Frühere Tourmusiker behaupten, Maria habe ein wildes Temperament und Stimmungsschwankungen, die beinahe psychotisch sein sollen.

Ihr letztes Album ist zwei Jahre alt, aber Mercurial ist immer noch eifrig im Geschäft. Vor Kurzem spielte sie ein akustisches Konzert mit Warren Cartwright von Concrete Dreams. Es wurde dieses Jahr veröffentlicht und bricht weltweit Verkaufsrekorde. Ihre Pose der silberhäutigen Sirene ist die berühmteste, aber wie sie dort neben einem der Väter der modernen Musik steht, ist ein beinahe ebenso unvergessliches Bild. Die nächste Generation des Musik-Adels ist gesalbt.

TEDDY "THE TERMINATOR" TARTIKOFF

Je höher eine Zivilisation entwickelt ist, desto mehr Bedarf hat sie nach Sport als Ausgleich. Im alten Rom kämpften Gladiatoren bis auf den Tod. Im antiken Aztlan gab es das Ulama-Ballsport. Die Sechste Welt bietet viele hässliche Ablenkungen davon, wie weit es mit uns als Menschheit gekommen ist. Die hässlichste davon ist Combatbiking. Dabei schwingen sich die härtesten und furchterregendsten Mitglieder der Metamenschheit auf Motorrädern und betreiben einen Sport, dem im letzten Jahr in einer einzigen Partie drei Spieler zum Opfer fielen. Die Fangemeinde besteht vor allem aus jungen, männlichen Anhängern, die von drei Hauptelementen angezogen werden: Der Sport ist schnell, die Teilnehmer sind berühmt, und in jeder Partie könnte jemand sterben.

Der aufgehende Stern am Combatbiking-Himmel ist Teddy „The Terminator“ Tartikoff, der Thunderbiker der Texas Rattlers. Am berühmtesten ist Teddy vielleicht für seine energischen

Beschwerden über Schiedsrichterentscheidungen. Der Zwerg hat kein Problem damit, den Offiziellen seine Meinung zuzubrüllen, während er mit seiner eigens umgebauten Harley-Davidson Scorpion im Kreis fährt und den Motor aufheulen lässt.

Tartikoff ist das Urbild seines Sports. Er ist furchteinflößend, wenn er mit seinen Brandzeichen im Gesicht, seinen wüsten Tätowierungen und der nietenbewehrten Uniform heranrast. Es sieht wie jedermanns Albtraum eines apokalyptischen Kriegers aus. Und wenn er mit den Medien spricht, sagt er immer etwas Denkwürdiges. Bei jedem Interview mit Tartikoff gibt es zumindest einen Augenblick, bei dem man sich angeekelt abwendet, und einen, bei dem man hysterisch zu lachen beginnt.

Tartikoff ist auf dieser Liste, weil er sich in der letzten Saison gegen seinen Erzrivalen Anson Pettingil durchsetzen konnte. Ihre Teams, die Texas Rattlers und die DeeCee Shurikens, trafen im ersten Spiel der Saison aufeinander. Pettingil schnitt Tartikoff und ließ den Zwerg in die Leitplanken krachen. Er war für das restliche Spiel draußen, und die Shurikens gewannen. Einen Monat später griff Tartikoff Pettingil in einem Nachtclub in Atlanta an. Das kostete den Terminator Tausende CAS-Dollars Strafe und Anwaltsgebühren, die er „nur zu gerne“ bezahlte. Die Wortgefechte wurden hitzig, als die beiden Teams spät in der Saison wieder aufeinandertrafen. Texas wurde aus den Play-offs eliminiert, aber das Team fühlte sich als moralischer Sieger, nachdem Tartikoff Pettingil von seinem Motorrad gezogen und sich auf dem Feld gerächt hatte.

Große Konzerne haben keine Berührungängste mit dem Terminator. Ihn zu bitten, die Pickelhaube oder die Lederjacke abzulegen, wäre, als würde man Mickey Maus die Ohren abnehmen wollen oder versuchen, herauszufinden, wofür NERPS! eigentlich gut sind. Also lassen ihn die Sponsoren sein, wie er ist. Teddys Motorrad ist mit Sponsorenaufklebern gepflastert, und er scheint nie ohne eine Dose Bloody Muddy Beer in der Öffentlichkeit aufzutreten. Tartikoff scheint einfach gestrickt, aber in Wirklichkeit ist er hinter der Arbeiterklassen-Fassade höchst intelligent.

- Urban Brawl ist viel besser. Combatbiking wird geschoben. Es ist nur die Melkkuh des organisierten Verbrechens.
- Brawl Buddy
- Und die drei Toten in Bakersfield?
- Fidler-Man
- Die wollten bei der Schiebung nicht mitmachen.
- Brawl Buddy

HERCULE "HERCU-LEECH" THORSON

Trolle werden in den Medien meist auf eine von zwei Arten dargestellt: entweder als großer, böser

Schurke voller Hass auf die Metamenschheit, gewöhnlich als dummer Muskelprotz unter dem Kommando eines finsternen Genies. Oder als sanfter Riese, der erst Gewalt anwendet, wenn seine Freunde oder er selbst bedroht sind, und dabei zwar brutal, aber auch immer defensiv vorgeht. Der Kapitän der Tacoma Wings, Hercu-Leech Thorson, stellt beide Seiten, trotz der scheinbaren Widersprüche, perfekt dar. Auf dem Spielfeld wurde er durch seine Wildheit und Athletik als erster Troll in der Geschichte des ISSV Kapitän einer Urban-Brawl-Mannschaft. Abseits des Feldes ist er so charmant, ruhig und bescheiden, dass man kaum glauben mag, dass er den Rekord für die meisten gebrochenen gegnerischen Knochen der Liga hält.

Thorson ist kein typischer Junge von der Straße mit harter Kindheit. Seine Eltern waren Projektmanager bei Saeder-Krupp und schickten ihn auf eine ordentliche Schule in Nordamerika. Seine Goblinisierung machte sein Leben schwieriger, da er nicht mehr Football spielen durfte. Ohne das Stipendium musste Hercule wirklich lernen, um an der Schule zu bleiben. Seine Noten waren nicht spektakulär, aber gut genug, dass er ans Amherst College gehen konnte. Sein Erwachen geschah in seinem ersten Semester, und bald sprach er mit Bär. Ein Troll skandinavischer Abstammung, der ein indianisches Totem hat, ist ziemlich unüblich. Das weckte das Interesse der Sportmanager von Lindehelm & Associates, die ihm einen Vertrag anboten und ihn bei den Wings unterbrachten.

Abseits des Spielfeldes wird der Troll wird zunehmend als eine der bekanntesten Erwachten Persönlichkeiten der Welt betrachtet. Der Vorteil, einen Schamanen im Urban-Brawl-Team zu haben, ist offensichtlich, selbst wenn die Regeln Magieeinsatz im Spiel untersagen. Hercule spendet viel von seinem Reichtum für wohltätige Zwecke, die mit der Schamanengemeinschaft zu tun haben. Wenn man Hercule mit seinem Team sieht, wird offensichtlich, warum er und Bär so gut zusammenpassen. Er glaubt an seine Jungs, und sie glauben an ihn. Johnny Thunder beschloss, seinen Vertrag zu verlängern, solange Hercule im Team ist, statt anderswo ein Vermögen zu verdienen. Eine Urban-Brawl-Partie ist wohl die unwahrscheinlichste Gelegenheit, bei der man sich sicher fühlen könnte, aber wer sollte dazu eher in der Lage sein als ein zweieinhalb Meter großer Zauberer?

Sein Management setzte gleich zu Beginn seiner Karriere auf seine ungewöhnliche Geschichte. Der gehörnte Wikingerhelm scheint im Rückblick lächerlich, vor allem in Verbindung mit seinen echten Hörnern. Aber trotz des seltsamen Aussehens brachte er den Wings neuen Schwung. Sie wurden im Laufe der drei Jahre, die Hercule im Team ist, von wenig mehr als einer Go-Gang, die von einer Kneipe gesponsert wurde, zum größten unabhängigen Urban-Brawl-Team. Das brachte sie nach der Weltcup-Saison bis zum Franchise-Fight gegen

Cleveland Chaos. Die Wings waren das erste Nicht-Franchise-Team, das in die Oberliga aufsteigen konnte. In diesem Jahr hat Hercu-Leech seine Ziele höher gesteckt und möchte die Partie nach dem Weltcup aus der Sieger-Loge ansehen.

- Schau an, der unvermeidliche Quotentroll.
- Remember the Alamos
- Abschaum wie du glaubt immer, sich in der Matrix verstecken zu können. Glaubst du, Trolle können keine Decker sein, Omae? Jedenfalls sehen die Quoten für dein Weiterleben nicht gut aus.
- Trog Heaven

MASAHIRO OROCHI

Baseball ist der traditionellste Profisport. Bei den meisten anderen Sportarten ist inzwischen zumindest ein bisschen Cyberware erlaubt, und es gibt Spezialregeln für Magie. Während andere Sportarten alle Rekorde brachen und ihre Geschäftsfelder erweiterten, hielt der japanische Baseball an seinen Traditionen fest. Es gab sogar Restriktionen gegen nichtmenschliche Metamenschen. Diese Barriere wurde überraschend überwunden, als das Pitcher-Ass Masahiro Orochi zwei Tage vor dem ersten Spiel in der All-Japan Series zugab, ein Elf zu sein und sich kosmetischer Chirurgie unterzogen zu haben, um mitspielen zu können.

Masahiro war zuvor auf einem guten Weg, zur ersten Baseball-Legende des Jahrzehnts zu werden. Sein Ansehen ging über das Team, über die Sportart und über den Kontinent hinaus. Sogar die nordamerikanischen Fans nannten ihn eine Legende. Auf ihn konnte ein Baseballfan stolz sein. Er stammt aus einer Shiawase-Familie und beeindruckte die Scouts bei einem öffentlichen Testspiel. Masahiro stieg während seiner ersten drei Saisons kometenhaft auf. Seine Agenten müssen sich die Hände über die Verträge gerieben haben, die nach dem ersten Gewinn der World Series durch die Dragons seit Jahrzehnten möglich würden. Von der Pressekonferenz vor dem großen Spiel wurden keine Sensationen erwartet. Aber Masahiro stellte alles auf den Kopf.

Es gibt Millionen Megapuls voller Diskussionen darüber, was Masahiro zu seiner Ankündigung bewogen hat. Wurde er dazu gezwungen? Wer hat Beweise gegen ihn gesammelt? Wollte die Yakuza Spiele verschieben? Die Dragons waren als Favoriten in die Series gegangen, aber ohne ihr Pitcher-Ass wurden sie von den Seattle Mariners weggeputzt. Die Antworten auf diese Fragen kennen nur Masahiro, seine Familie und die Shadowrunner, die sein Geheimnis ans Licht brachten. Diese Affäre ist etwas, womit Runner in ein paar Jahren, wenn sich der Staub gelegt hat, ganz schön angeben könnten. Würde man jetzt darüber sprechen, würden einige Leute wohl ihre Wettsschulden in Blut eintreiben wollen.

Masahiro hat immer noch viele Anhänger. Seine Sponsoren mögen beunruhigt und aufgeregt sein, aber viele Fans mögen ihn immer noch. Sein Geständnis warf auch neues Licht auf die hässliche Wahrheit der Diskriminierung im Baseball. Die meisten Teams bemühten sich, wegzusehen, auch und gerade, weil der japanische Baseball international zum erfolgreichsten wurde. Masahiro machte das Problem bekannt und hat metamenschliche Fans und Spieler damit inspiriert. Die Idee der Öffnung wird in Japan wohl noch eine Weile zur Umsetzung brauchen, aber in nordamerikanischen Teams wird für die interkontinentalen Spiele des nächsten Jahres schon nach metamenschlichen Spielern gesucht.

Es scheint, als könnte Masahiro seinen geliebten Sport dieses Jahr nicht ausüben. Sein Vertrag mit den Dragons wird juristisch geprüft, und gute Paparazzi können ein sechsstelliges Kopfgeld kassieren. Selbst nach der Schande, die er ihnen bereitet hat, scheinen die Japanokons ihn nicht nach Nordamerika ins Exil schicken zu wollen. Dort wäre er der heißeste Vertragsfreie seit Babe Ruth. Beide Tírs sollen sich angeblich um ihn als neues Symbol des Elfenstolzes bemühen. Was auch immer Masahiro Orochis Gründe waren, auf jeden Fall hat sein Geständnis Baseball wieder ins Gespräch gebracht.

WIE MAN LONE STAR AERGERT

Eine Anleitung für Neo-Anarchisten

- Wir müssen noch eine Facette unseres Alltags behandeln: Lone Star. Man kann Runs für Kons, für die Mafia, auf eigene Rechnung oder aus sonstigen Gründen machen, aber irgendwann wird man immer mit Lone Star oder einer anderen Sicherheitsfirma zu tun haben. Die stehen an vorderster Front. Sie sind Kanonenfutter, und wir sind Kanonenkugeln. Oder ist es umgekehrt?
- Captain Chaos

Lone Star ist ein Konzern und eine Polizeitruppe. Das ist ein Problem, da das herzliche Verhältnis zwischen Konzerneliten und paramilitärischen Organisationen ein Hauptgrund für den Zustand unserer Welt ist. Eine profitorientierte Polizei wirft allerlei Interessenkonflikte auf, aber viele Städte in Nordamerika schließen trotzdem Verträge mit dem Star ab. Das gefällt einem Neo-Anarchisten etwa so gut wie ein ChemYum-Burrito aus dem Stuffer Shack, der mit Milch aus der Mülltonne runtergespült wird. Wir wollen, dass sich diese profitgeilen Faschisten jeden Nuyen, den sie aus den Leuten rausprügeln, hart erarbeiten müssen. Wir hoffen, dass diese Tipps, Tricks und Hinweise euch vor der Haft bewahren und in den Schatten weiter den Kampf für das Gute kämpfen lassen.

- Kann man die Propaganda ein wenig runterdrehen? Als nächstes mache ich noch Runs, weil ich Geld hasse, nicht weil ich es anhäufen will.
- Slick
- Es kommen ein paar gute Tipps, wie man ein paar Einträge im Strafregister vermeiden kann. Also benehmt euch wie Erwachsene und haltet durch.
- Captain Chaos

WIE MAN SEINEN GEWINN BEHAHLT

Alles ist nach Plan verlaufen. Der Schieber hat angerufen. Der Johnson hat den Auftrag vergeben. Ihr wart zur rechten Zeit am rechten Ort. Die Aktion lief ab wie ein Uhrwerk. Ihr habt das Paket an der Lagerhalle abgegeben. Die beglaubigten Credsticks sind sauber. Jetzt wird die Beute verteilt und in den Barrrens verjuxt, oder? Falsch. Die wirkliche Arbeit beginnt jetzt erst. Die Konzernschakale zu bestehen ist nur die halbe Miete. Die andere, wichtigere Hälfte ist, nicht erwischt zu werden. Wer im Gefängnis hockt, kann kein Geld ausgeben.

Eine alte Weisheit besagt, dass Fälle, die die Polizei nicht in den ersten 48 Stunden löst, um 50 oder mehr Prozent weniger wahrscheinlich aufgeklärt werden. Auch heute stimmt das noch, vielleicht sogar noch mehr als früher. Die Bullen sollen Fälle so schnell wie möglich aufklären und dabei eine möglichst hohe Quote erfüllen. Keiner von ihnen will auf einem Fall sitzen bleiben, der nichts bringt. Sie sind am untersten Ende der Hierarchie des Drucks, der von oben kommt, angefangen bei dem Konzern, der gerade abgezogen wurde.

- Wirklich geschlossen werden Akten nie. „Kalte“ Fälle landen auf einer langen Liste und werden an Beamte übergeben, die sich dem Ruhestand nähern. Ein paar von denen arbeiten daran, als wären sie noch aktive Straßencops. Andere warten nur still und ruhig auf die Rente und sehen in die Akten einfach gar nicht erst rein. In jedem Fall wahrt Lone Star das Gesicht. Wenn ein Fall einem Namen zugeordnet ist, sieht es aus, als würde er noch bearbeitet.
- SPD

Die meisten Runner sind klug genug, um ihre Spuren am Tatort zu verwischen. Der Decker löscht die Aufzeichnungen. Die Türen werden wieder geschlossen. Der Schauplatz wird gereinigt. Alles, was man zurücklässt, könnte dem Star helfen. Runner, die spurlos rein- und rausgehen können, werden für diese Professionalität hoch bezahlt. Je weniger das Tagesgeschäft gestört wird, desto weniger ist der Konzern motiviert, bei Lone Star Druck zu machen. Je weniger finanzieller Schaden durch tote Wachen oder zerstörte Einrichtungen verursacht wird, desto weniger Blut wird ein Konzern als Kompensation haben wollen.

Das Nächste ist natürlich: in Deckung gehen. Findet einen sicheren, abgelegenen Ort und versteckt euch für ein paar Tage. Je weniger Leute diesen Ort kennen, desto besser. Manche Teams

verstecken sich gemeinsam. Andere trennen sich und treffen sich erst wieder, wenn der Johnson die letzte Rate zahlt. Wenn der Star nicht weiß, wo er euch suchen soll, kann er euch nicht fassen. Im Jahr 2050 scheint es unmöglich, von der Bildfläche zu verschwinden, aber es geht. Abgelegene Unterkünfte außerhalb der Stadt sind gut, aber auch ein Unterschlupf in den Barrens kann eine Verfolgung erschweren.

Wer klug ist, hat entweder ein eigenes Fahrzeug oder hat vor dem Run eines gestohlen. Allgemein heißt es, ein Auto sollte nach einem Run in einem Fluss oder anderen Gewässer versenkt werden. Das kann funktionieren, aber es kann auch praktisch sein, ein Auto in der Öffentlichkeit zu verstecken. Man kann das Auto auf einem stark frequentierten Parkplatz, wie etwa am Flughafen oder Bahnhof, parken. Ein paar Teams parken heiße Karren in Abschleppzonen, weil die bürokratischen Schwierigkeiten beim Finden eines abgeschleppten Autos die Polizei weiter aufhalten können. Auf das Zerlegen und Ausschlichten spezialisierte Werkstätten sind in solchen Situationen ausgesprochen nützliche Connections. Wenn Fahrzeuge nach einem Run einfach verschwinden, können sie nicht mehr verfolgt werden.

Schusswaffen sind ein wichtiges Runnerwerkzeug. Ein solches Werkzeug kann von Lone Star aber sehr gut verfolgt werden, also sollte es immer schön sauber gehalten werden. Man muss immer wissen, wo die Knarren sind. Jeder kennt zumindest einen Runner, der seine Waffe wie eine Geliebte behandelt. Versteckt diese Geliebte einfach eine Weile. Wenn es im Unterschlupf eine sichere Lagermöglichkeit gibt, benutzt sie. Wenn ihr eine Waffe nicht sicher verwahren könnt, gebt sie jemandem, dem ihr vertraut – wie einem Schieber. Sorgt aber dafür, dass sich der Schieber nicht etwa ein Taschengeld verdient, indem er die Waffe an einen Ganger für einen Überfall verleiht. Wenn die Waffe einen bestimmten Sicherheitsmagier eines Geheimprojekts erlegt hat, zieht sie eine dicke rote Linie zu eurem Team, wenn sie auf der Straße auftaucht.

Ein paar Teams entsorgen so viele Waffen und Ausrüstungsgegenstände wie möglich. Zerstört so viel, wie ihr könnt. Schrubbt die Waffen mit Bleiche und Desinfektionsmitteln. Flüsse oder andere Gewässer eignen sich gut zur Entsorgung. Waffen sinken schneller als Fahrzeuge und können viel unauffälliger über Brückengeländer geworfen werden. Auch mit Feuer kann man unerwünschte Ausrüstung gut loswerden. Aber dabei bleiben Reste zurück, die gesammelt und ebenfalls entsorgt werden müssen. Denkt daran: Ein okkulter Ermittler könnte einen Feuergeist beschwören und ihn fragen, was er vor ein paar Stunden verbrannt hat.

- Ausrüstung zu zerstören ist ungefähr genauso gut, wie sie zu behalten. Das Zerstören wird bei jeder Gerichtsverhandlung generell als Indiz für Vorsatz

angesehen. Profis hassen es, Ausrüstung zu vernichten, die sie extra für sich entworfen haben, aber wenn man mit einem Scharfschützengewehr mit Spezialabzug erwischt wird, macht es das für die Bullen zehnfach leichter.

- SPD

Was man vor einem Run versuchen sollte, ist, seine Schulden zu begleichen. Lone Star liebt es, Gläubiger zu Informanten zu machen, indem es anbietet, die Spielschulden oder die ausstehende Miete zu übernehmen. Daraus ergibt sich, dass es klug ist, sich von Gläubigern nach einem Run fernzuhalten. Nehmt nie einen Job an, um eine bestimmte Schuld zu bezahlen. Es ist in Ordnung, sich etwas zurückzulegen. Aber einen Tag nach dem Run den Buchmacher zu bezahlen, dem man seit sechs Monaten aus dem Weg geht, ist genau das, worauf der Star wartet.

- Wenn man denn die Wahl hat.
- Fix-It

Ein letzter Tipp? Fahrt wie ein Heiliger. Es ist erstaunlich, wie viele Verurteilungen auf simple Verkehrsübertretung zurückgehen. Vans mit Tausenden Nuyen in gestohlenen Gütern werden angehalten, weil ein Rücklicht defekt ist. Dann gab es da den Kerl, der auf dem Weg zu seiner Freundin eine rote Ampel überfuhr. Es stellte sich heraus, dass er der führende Kopf eines Einbruchs war, der beinahe die Markteinführung von Fuchis neuestem Cyberdeck verhindert hätte. Solche kleinen Fehler können die Risse im Fundament sein, die das ganze Gebäude einstürzen lassen. Zu Legenden werden nur Teams, die auf solche Kleinigkeiten achten.

BESESSEN (UND GEFANGEN) VOM ERFOLG

Die Donut-Mampfer haben euch also erwischt. Das ist ein peinlicher Moment, passiert aber auch den Besten von uns ab und zu. Wichtig ist, diese Niederlage in einen Sieg zu verwandeln. Akzeptiert, dass das passieren kann. Bereitet euch darauf vor. Dann seid ihr bereit, wenn die Kerle vom Star euch den Rücken zuwenden und eure Waffensammlung bestaunen. Ihr knackt die Handschellen, schnappt euch eure Ersatzwaffe(n) und erwischt die Kerle. Und wenn ihr euch für unsere Tipps bedanken wollt, dann lasst sie nackt auf den Stufen des Reviers zurück und sprüht ihnen ein Neo-A auf die rasierten Köpfe.

Viele Polizeistreifen haben noch immer mechanische Handschellen, die mit Schlüsseln zu öffnen sind. Das kommt von schlecht verteilten Budgets und einem generellen Aberglauben gegenüber neuen Entwicklungen. Am einfachsten, vor allem mit Cyberware oder Magie, kommt man nach Art von Neil dem Orkbarbaren mit roher Kraft raus. Als Notlösung taugt das, hat aber zwei große Nachteile: Erstens bleiben die Manschetten dran, wenn man die Kette sprengt. Um sie wieder loszuwerden,

braucht man eine Eisensäge und ein paar Minuten Zeit. Bis man das hinter sich hat, muss man mit seltsamen Blicken und besorgten Bürgern rechnen, die noch mehr Patrouillen vom Star rufen. Der andere Nachteil ist, dass der Star viel weniger Probleme bei der Anwendung tödlicher Gewalt hat, wenn sich jemand der Verhaftung widersetzt. Wer die Ketten sprengt, wird oft „auf der Flucht erschossen“, was den Beamten einigen Papierkram erspart.

Habt also immer einen Handschellenschlüssel dabei. Die sind standardisiert, damit die dummen Bullen sich nicht so leicht selbst fesseln. Es ist wirklich leicht, einen Aufbewahrungsort zu finden, den man mit auf dem Rücken gefesselten Händen erreichen kann. Findet jemanden, dem ihr vertraut, der euch süß findet oder beides, und lasst euch fesseln, um das Herausfischen des Schlüssels und das leise Öffnen des Schlosses zu üben. Der große Vorteil dieses Vorgehens ist, dass man es jederzeit machen kann und sich dann den besten Zeitpunkt zur Flucht oder zur Überwältigung der Jungs auf den Vordersitzen aussuchen kann.

In Revieren mit ordentlichen Budgets sind Plastikhandschellen Standard. Sie sind haltbar, entbehrlich und leicht zu ersetzen. Viele Beamte schätzen sie, weil man sie an die Handgelenke von Orks, Trollen und Zwergen anpassen kann. Für modifizierte Kraftmeier kann man auch mehrere davon benutzen. Die meisten Bullen haben zehn davon mit und noch mindestens ein Dutzend im Auto. Jemand, der Werkzeug zum Schneiden, wie etwa vorsichtig eingesetzte Nagelmesser, hat, kommt leicht raus. Diese Fesseln werden eher bei Verdächtigen eingesetzt, die nicht offensichtlich über Cyberware oder Magie verfügen.

Üblicherweise werden Plastikfesseln mit Drahtschneidern zerschnitten, sobald der Gefangene sicher in einer Zelle ist. Solltet ihr so etwas bei euch tragen, werden die Bullen es euch natürlich abnehmen, aber falls ihr fliehen könnt, solltet ihr nach so einem Teil Ausschau halten. Eine andere Option ist ein spezielles Lösungsmittel, das man bei Sicherheitsausstattern bestellen kann. Es wird in Hochsicherheitseinrichtungen, wo man sich Verdächtigen nicht mit scharfen Werkzeugen nähern will, verwendet, um das Plastik der Fesseln aufzulösen. Die gängige Vorratsflasche ist sperrig und unpraktisch - zur Anwendung soll die Chemikalie eigentlich in Spraydosen umgefüllt werden. Ein bisschen von dem Zeug dabeizuhaben kann den Unterschied zwischen einer Nacht auf Eis und einer Nacht auf der Party ausmachen. Füllt einen Fingerkuppenbehälter damit, lasst das Zeug auf das Plastik tropfen, und ihr kommt frei.

Die modernste Entwicklung sind Impulsfesseln. Sie bedecken die ganze Hand, sodass man die Finger nicht bewegen kann. Sie werden meist vercyberten Verdächtigen angelegt, da sie ein elektromagnetisches Feld ausstrahlen können, das Cyberware stört. Sie können zur Not auch gegen Magier



eingesetzt werden, um Spruchzauberei bei Leuten zu hemmen, die Zauber mit Fingerbewegungen begleiten. Impulsfesseln können magnetisch an Metalloberflächen haften. Bei vollen Batterien kann ein Verdächtiger so acht Stunden lang fixiert werden. Und die Fesseln bleiben, wenn die Batterie verbraucht ist, automatisch verschlossen. Man kann sie genauso aufschneiden wie die mechanischen Handschellen, muss aber vorsichtiger sein, um die eingeschlossenen Hände nicht zu verletzen.

- Die „Störung“ der Cyberware fühlt sich meist an wie heiße Glassplitter und rostige Nägel, die einem über die Nervenenden gezogen werden.
- Hatchetman

Magiermasken sehen in den Polizeisendungen meist eindrucksvoll und etwas gruselig aus. Die Modelle, die tatsächlich im Feld eingesetzt werden, sind aber weit weniger eindrucksvoll. Sie sind meist einfache, undurchsichtige Plastikbeutel mit einem Atemrohr am unteren Ende. Unter dem Sack kann der Zauberer nichts sehen, und das Atemrohr lässt ihn zwar atmen, hindert ihn aber am Sprechen. Die meisten Patrouillen haben sicherheitshalber eine Magiermaske im Auto. Die sind aber meist noch originalverpackt, weil man auf der Straße so selten Magier antrifft. Die meisten Streifenbullen haben bei der Ausbildung zwar gezeigt bekommen, wie man die Dinger anlegt, aber sie müssten im Zweifelsfall wohl erst noch mal die Gebrauchsanweisung lesen.

Ein gefährlicher Ausrüstungsgegenstand der Gesetzeshüter ist die kleine Injektionspistole aus dem Erste-Hilfe-Kasten. Viele Veteranen tragen sie bei Razzien bei sich. Wenn diese Bullen nicht so recht wissen, wie sie mit einem Verdächtigen umgehen sollen, oder er sich unkooperativ verhält, verpassen sie ihm kurzerhand eine Injektion. Meistens sind die Pistolen mit Schmerz- und Beruhigungsmitteln aus dem Medkit geladen. Auf der Straße wird aber auch gerne improvisiert, also können auch Narkotika oder Halluzinogene in den Pistolen sein. Das entspricht zwar nicht den Vorschriften bei Lone Star und könnte vor Gericht von der Verteidigung des Angeklagten genutzt werden, allerdings nur dort, wo man sich für die Rechte von Angeklagten interessiert. Falls ihr einen Ort kennt, wo das passiert, lasst es uns wissen. In Wirklichkeit haben nur wenige Haftrichter ein Problem damit, wenn zwei Bullen einen schnarchenden Ork hereinschaffen und auf den Zellenboden fallen lassen. Blutfilter helfen gegen diese Tricks. Ansonsten sollte man ein Stimpatch bereithalten, um die Beruhigungsmittel zu bekämpfen. Man kann sich dann auf ein paar Stunden Auf und Ab freuen.

AUTOKUNDE FUER ANARCHISTEN

Es gibt zwei Gründe für den Aufenthalt in einem Lone-Star-Wagen. Entweder hat man den

SHADOWRUN 2050



vorigen Abschnitt nicht ordentlich gelesen, oder man möchte ein paar der schönen Sachen aus der Karre holen, um ein wenig Geld zu verdienen oder die eigenen Bestände aufzufüllen. Wenden wir uns also den gängigsten Modellen auf der Straße zu: wie man hineinkommt, herauskommt und die Beute abgreifen kann, bevor die Deppen vom Stuffer-Shack-Klo zurückkommen.

Chrysler-Nissan Patrol One

Lone Star und Chrysler-Nissan sind seit vielen Jahren Partner. Der Patrol One ist daher mittlerweile das beliebteste urbane Sicherheitsfahrzeug. Er hat völlig getrennte Passagier- und Fahrerbereiche, umfassende Kommunikationseinrichtungen und Notlaufreifen. Der Kofferraum hat ein verstärktes Schloss und kann die Aufstands- oder Spezialausrüstung sicher verwahren.

Am einfachsten kommt durch die Frontluke für die Besatzung in den Fahrerbereich. Das getönte Glas ist gegenüber leichten Waffen sehr widerstandsfähig. Die Luke schließt fugenlos, aber die Ingenieure haben bei den Scharnieren geschlampt. Die Scharniere selbst sind aus derselben Stahllegierung wie der Rest des Rahmens, aber die Abdeckungen sind nur aus Aluminium. Man nehme einen Schneidbrenner, schäle die Abdeckung ab und schraube die Scharniere ab. Einmal in der Vordersektion, öffnen sich die Gefangensektion und der Kofferraum kinderleicht.

- Als ob ich immer einen Schneidbrenner mithätte.
- Hard Knox
- Natürlich hast du den. Der heißt „Magier“.
- Topper

Standardmäßig enthält der Kofferraum eine Mossberg-Sturmschrotflinte mit Munition. Meist ist hier auch Zusatzmunition für die Dienstwaffen gebunkert. Außerdem gibt es einen Erste-Hilfe-Kasten, ein Pannenset, Batterien, Gummihandschuhe, ein Spurensicherungs-Set und Decken. Zur Aufstandsbekämpfung gibt es schwere Körperpanzer, Schilde, Tränengasgranaten und Maschinenpistolen. Die Spezialausrüstung umfasst spezielle Fesseln wie Impulsfesseln und Magiermasken. Das Schöne an der Zusatzausrüstung ist ihre leichte Transportierbarkeit. Ein Zug am Griff in der Verkleidung lässt die ganze Ausrüstung transportfertig herausfahren.

Aus dem hinteren Teil herauszukommen ist ein wenig schwieriger. Die Türen werden vom Beifahrersitz aus gesteuert. Die Wand zwischen den beiden Abteilungen ist verstärkt. Von außen könnte jemand unter das Fahrgestell kriechen und einen Teil der Unterbodenpanzerung entfernen. Dann muss man den Boden nach unten raustreten.

Man kann sich auch durch die Rückbank in den Kofferraum kämpfen. Ein Ork oder Troll wäre für letztere Möglichkeit geeignet, oder zwei Menschen, die zusammenarbeiten. Der Nachteil dieser Methode ist ihre Auffälligkeit. Die Kofferräume sind alarmgesichert.

- Der Patrol One ist das Standardfahrzeug der gewöhnlichen Uniformträger. Verdeckte Ermittler benutzen einen modifizierten Ford Americar, und die Highway Patrol hat den getunten GM-Honda 3220 ZX Turbo. Beim Star dürfen die Beamten ihre Karren modifizieren, wie sie wollen. Man sollte also ein bisschen sorgfältig sein, wenn man versucht, sie alle zu sammeln.
- Wheelie
- Der Patrol One wird oft ausgemustert bei Auktionen verkauft. Für gewöhnlich schwarz lackiert und ohne Sirene, aber das heißt nicht, dass auch alle Upgrades entfernt wurden.
- Joliet

Ares Mobmaster

Als Gangs begannen, für den Straßenkampf umgebaute Ares Citymaster einzusetzen, antwortete unsere Lieblingswaffenschmiede in klassischer Weise darauf. Sie produzierten eine größere und gemeinere Version für die andere Seite. Lone Star hat den Mobmaster in großen Stückzahlen gekauft, weil er militärisch ausgerüstet ist, zwei mittlere MGs und mehrere Granatwerfer besitzt. Wer von so einem aufgesammelt wird, macht die Neo-Anarchisten stolz.

- Militärisch am Arsch. Das einzig Militärische an dem Ding ist der Preis. Ein paar Extrawaffen und mehr Panzerung für 3,65 Millionen? Ich kenne eine Go-Gang, die einen Renault-Fiat Eurovan doppelt so gefährlich machen kann – für ein paar Bier und ein paar Mädchen im Clubhaus.
- Pumper

In einen Mobmaster reinzukommen scheint selbstmörderisch. Er hat ein Dutzend gepanzerte und bewaffnete HTR-Kerle an Bord. Zuerst muss man ein Magschloss überwinden und sich dann noch mit dem Personal drinnen auseinandersetzen. Meist besteht der Trupp aus zwölf HTR-Kräften und bis zu vier Mann Unterstützung. Die Unterstützung besteht aus Sanitäter, Kommandant und Rigger. Der Mobmaster hat 16 Sitze, also kann der Kommandant einen Reservemann oder zusätzliche Ausrüstung mitnehmen. Die Unterstützungsgruppe bleibt meist im Wagen, kommt aber manchmal während eines Einsatzes heraus. Man muss sich also darauf vorbereiten, dass man mit Leuten im Mobmaster fertigwerden muss. Das können bis zu fünf sein, falls der Kommandant einen der HTR-Leute als Wache an Bord gelassen hat.

Aber der Schatz, den der Mobmaster mitführt, ist gewaltig. Schrotflinten, schwere Panzerung, chemische Waffen, Munition für ein Dutzend Bullen. Und dazu kommt noch die Munition für die schweren

Waffen des Fahrzeugs. Die abzumontieren und mitzunehmen ist schwierig, aber es zahlt sich aus.

Ultra-Security Prison Transport Vehicle

Das Ultra-Security Prison Transport Vehicle (USPTV) ist ein Zeichen, dass ihr zur Oberliga gehört. Es zeigt, dass Lone Star nicht lange fackelt und euch nicht für Straßenpunks hält, die mit gebrauchter Cyberware rumlaufen. Meist kommt so ein Fahrzeug, wenn ihr in flagranti auf Hochsicherheitsgelände erwischt werdet. Es wird von zwei Riggern betrieben: Einer fährt, einer steuert die Waffen. Die toten Winkel der Waffen sind mit Flash-Paks und Sprengladungen gesichert, falls jemand auf die Idee kommt, sich die Lackierung mal von ganz nah anschauen zu wollen. Zu all dem kommt noch eine Splitterladung im Gefangenenbereich, die von vorne ausgelöst werden kann. Die löst auch aus, falls beide Rigger ausgeschaltet werden.

- Außerdem kann diese „Grüne Minna“ auch mit einem Schutzkreis gegen Magier ausgerüstet sein.
- X-Star

Reinzukommen ist nicht der schwierige Teil. Das Wichtige ist, zu verhindern, dass die Rigger die Splitterladung zünden. Dazu muss man sich ein paar Minuten unter dem Fahrzeug mit den Schaltkreisen beschäftigen. Natürlich ist der Sprengsatz so präpariert, dass er bei Manipulation explodieren soll, also Vorsicht. Man kann den Sprengsatz natürlich auch einfach auslösen, solange die Zielperson nicht im Fahrzeug ist. Aber warum sollte man sich die Mühe machen, das USPTV zu knacken, wenn man überhaupt niemanden herausholen muss?

Das USPTV soll sehr gefährliche Gefangene durch sehr gefährliche Gebiete transportieren. Es enthält nicht allzu viel Ausrüstung, die gestohlen werden könnte. Der Gefangenenbereich misst 3 x 2,5 x 2 Meter. Er ist schwer gepanzert, also kann die Splitterladung den Rest des Fahrzeugs nicht beschädigen. Sie kann während der Fahrt hochgehen, und der Rigger wird davon nicht mehr spüren als von einem Schlagloch. Es ist riskant, aber die beste Möglichkeit, einen Passagier vor dem Gefängnis zu bewahren, ist es, das Fahrzeug verunfallen zu lassen, sodass die Besatzung ausfällt und der Sprengsatz trotzdem nicht hochgeht. Der Gefangenenbereich hält einer Explosion von innen stand, übersteht also auch einen Crash.

WIE MAN AUCH OHNE KARTE AUS DEM GEFÄNGNIS KOMMT

Selbst wenn sie euch auf ein Revier schleppen: Gebt die Hoffnung nicht auf. Wer dort raus will, braucht

ein paar Freunde, die bereit sind, sich die Hände schmutzig zu machen oder einen guten Schwindel für den diensthabenden Sergeant abzuziehen. Die Hoffnung ist auch nicht verloren, selbst wenn euer ganzes Team einsitzt. Vielleicht schuldet euch jemand etwas. Hoffentlich genug, dass sie euch retten wollen. Oder vielleicht solltet ihr jetzt einfach ein paar Schulden machen.

Wenn ihr eine SIN habt, werden die Verbrechen, derer ihr angeklagt seid, damit verknüpft. Wenn ihr die SIN nicht preisgebt oder keine habt, wird eine für euch erstellt. Selbst wenn ihr freigesprochen werdet, bleiben die Anklagen mit der SIN verknüpft. Ein paar Chummer benutzen ihre kriminelle SIN quasi als Referenzen, aber sie ist ein Kainsmal. Wenn ihr sie noch habt, heißt das, dass ihr mal erwischt werdet. Wer erwischt wird, kann 10 bis 30 Prozent der Bezahlung beim Johnson einbüßen.

Die meisten Lone-Star-Gebäude haben ihre Zellen hinter verstärkten Mauern oder im Keller. Sie sind meist kalt, dunkel und ziemlich sicher. Selbst wenn ihr aus eurer Zelle herauskommt, können Ausgang, Aufzüge oder Treppenhäuser ferngesteuert versperrt werden. Die Eingangsbereiche von Zellenkomplexen haben oft Gasdüsen an der Decke, damit die Wachen euch ausschalten und zurück in die Zelle schleifen können. Wenn ihr die Möglichkeit habt, seht euch das Revier an, das dem Ziel eures Runs am nächsten liegt. Falls es ein älteres Gebäude ist, könnte das ein glücklicher Umstand sein. Lone Star hat seine Dienstgebäude oft von den alten staatlichen Polizeien geerbt. Die meisten davon sind jahrzehntealt und wurden vor dem Erwachen gebaut. Also sind sie nicht darauf ausgelegt, dass ein Troll auf einem Motorrad oder ein Energieblitz durch die Wand zu brechen versuchen. Viele dieser älteren Gebäude sind notdürftig adaptiert, aber nur die Reviere mit den fettesten Budgets sind wirklich gut nachgerüstet.

- Wenn das Gebäude neu ist, ist auch nicht alles verloren. Im Allgemeinen erhält der billigste Anbieter den Bauzuschlag für öffentliche Aufträge. Da werden dann schon beim Bau oft wichtige Sachen „übersehen“, also eingespart. Meist ist das Wartungsbudget das erste Opfer schlechter Jahre, also sollte man mal bei der Bezirksverwaltung einen Blick auf manche Grundrisse werfen. Danach hat man sicher ein paar gute Ideen, wie man im Ernstfall ausbrechen könnte.
- Who, Dini?
- Wenn ihr eine SIN bekommt und verurteilt werdet, muss die Obrigkeit das als Teil der Bezahlung für Lone Stars Dienste übernehmen. Wenn ihr als Unschuldige geht, müsst ihr selbst für die neue SIN zahlen. Meist versucht Lone Star, das Geld vor der Entlassung zu kriegen. Wenn ihr dann nicht zahlen könnt, beschatten sie euch und hoffen, euch mit Geld zu erwischen.
- X-Star

Leichte Waffen werden in der Asservatenkammer des Reviers aufbewahrt. Das bedeutet: alles von der Maschinenpistole abwärts. Diese Waffen werden sechs Monate lang aufbewahrt und

WAHRHEIT ODER DREK: FÜNF MYTHEN UEBER DIE RECHTLICHE SEITE

Sie haben das Recht, zu schweigen: Wahr.

Alles, was ihr sagt, wird vor einem Konzerntribunal gegen euch verwendet. Der Star wird ein Geständnis haben wollen, um Papierkram zu sparen. Je nach Kunde kann Lone Star Techniken anwenden, die von Unannehmlichkeit bis Folter reichen. Seht euch die exterritoriale Verfassung des Konzerns an, um herauszufinden, was euch bevorstehen kann. Oder lasst sie den Decker lesen und euch eine Zusammenfassung geben. Dieses Recht ist essenziell für Shadowrunner. Schließlich bezahlt euch der Johnson dafür. Die Hälfte ist für eure Fähigkeiten. Die andere Hälfte ist für eure Diskretion. Um es klarzustellen: Euer Schweigen wird wahrscheinlich gegen euch verwendet werden, aber es kann euch am Leben halten.

Auf die Beine zu schießen sorgt für Strafmilderung: Drek.

Schießen, um zu verwunden, ist nobel. Schließlich haben all die niedlichen Sicherheitsleute auch Familien. Es ist nicht deren Schuld, dass sie im falschen Lagerhaus um zwei Uhr morgens eurer Top-Crew gegenüberstehen. Der Star wird aber oft nach Verurteilungen bezahlt, also gewähren sie niemandem mildernde Umstände, egal wie gnädig der Verdächtige gewesen sein mag. Schon der bloße Besitz von Cyberwaffen kann dafür sorgen, dass sie euch versuchten Mord aufbrummen wollen, egal, was ihr gemacht habt. Es gibt keine nichttödlichen Cybersporne, also sagt Lone Star, dass schon der Besitz eine Tötungsabsicht darstellt. Sie auch noch im Kampf zu benutzen, macht alles nur noch schlimmer. Kurz gesagt: Lone Star zeigt keine Gnade, nur weil ihr das tut. Wenn ihr eine milde Anklage wollt, nachdem ihr euch blöderweise habt schnappen lassen, benutzt ausschließlich Narcoject und Knüppel.

Ihr müsst zustimmen, wenn euer Fahrzeug durchsucht werden soll: Wahr.

Also eigentlich nicht ganz wahr. Damit ein Beamter das darf, braucht es eure Zustimmung. Die Bullen verlassen sich darauf, dass ihr eingeschüchtert seid, wenn sie euch erwischen, und nicht klar denken könnt. Bringt also eindeutig zum Ausdruck, dass ihr nicht zustimmt. Lone Star zeichnet solche Prozeduren auf, um sie gerichtsfest zu machen. Es gibt ein wenig Spielraum wegen Gefahr im Verzug oder begründetem Verdacht.

Wenn der Bulle eine Pistole auf dem Beifahrersitz oder Blut an euren Händen sieht, kann er einen Verdacht begründen und das Fahrzeug durchsuchen. Der letzte Ausweg ist eine Verhaftung mit anschließendem Durchsuchungsbefehl. Das machen sie nicht gern. Wenn sie sich die Mühe antun, einen Durchsuchungsbefehl zu bekommen, und dann nichts finden, ergibt das viel Papierkram und einen unzufriedenen Schichtleiter. Lone Star kann euer Fahrzeug auch einfach so durchsuchen, aber das verschafft eurem Anwalt einen gewaltigen Vorteil.

Ein wichtiger Umstand ist dabei aber zu beachten: Ohne SIN gilt das alles nichts. Dann ist man allein durch seine Existenz kriminell, also können die Beamten machen und durchsuchen, was sie wollen.

Wenn ihr einen verdeckten Ermittler auffordert, sich auszuweisen, muss er das tun, damit er nicht als Agent Provocateur gilt: Drek.

Verdeckte Ermittler sitzen nicht einfach mit BTL-Dealern zusammen und beten, dass die diese einfache Frage nie stellen mögen. Auch Prostituierte, die hoffen, mit dieser Frage am Anfang der Geschäftsanbahnung auf der sicheren Seite zu sein, haben verloren. Kriminelle belügen Polizisten, und die dürfen zurück lügen. Ein *Agent Provocateur* ist ein Bulle, der euch zu etwas Illegalem erst anstiften muss. Lügen reicht nicht. Behaltet das im Hinterkopf, wenn ihr das nächste Mal einem unbekanntem Johnson gegenüber sitzt.

Seine Freunde nicht zu verpfeifen ist Strafreitelung: Drek.

Man kann sich immer weigern, mit den Bullen zu reden. Die meisten exterritorialen Verfassungen sind der alten US-Verfassung nachgebildet. Dort gab es den fünften Zusatz, der besagt, dass man sich nicht selbst beschuldigen kann. Die Urväter der Konzerne wollten sicherstellen, dass sie sich nicht selbst belasten müssen, falls sie jemals auf der Anklagebank säßen. Aber nun gilt das natürlich auch für die armen Seelen in den Schatten. Sie können allerlei Maßnahmen treffen, um euch zum Reden zu bringen - auch Beugehaft -, aber man muss nie reden, um sich eine Anklage zu ersparen. Außer natürlich, sie fälschen Beweise gegen euch - aber das ist eine andere Geschichte.

erfahren dann verschiedene Schicksale. Lizenzierte Waffenhändler können sie bei Auktionen erwerben. Manche Waffen wandern in die Waffenkammern von Lone Star. Die übrigen werden vernichtet.

Schwere Waffen werden zentral aufbewahrt. Zunächst werden sie in der Waffenkammer des

Reviers verwahrt, bis sie zur Zentrale überführt werden. Das geht recht schnell. Die meisten werden nach acht bis 24 Stunden aus dem Revier verfrachtet. Auch Waffen, die legal auf einen Verdächtigen zugelassen sind, werden weggebracht. Falls der Verdächtige freigelassen wird, erhält er eine



Quittung, mit der er die Waffe zurückbekommen kann, sobald der Papierkram vollständig erledigt ist.

- Wie oft nehmen die Bullen eine Panther und ein Sixpack mit aufs Dach und schießen ein paar Mal in die DMZ?
- McGavin
- Die wirkliche Frage ist wohl: Wie oft fallen die Waffen vom Laster und damit zurück in unsere Hände?
- Tickler
- Manchmal wird ein schwer verchromter Verdächtiger verhaftet und taucht nie wieder auf. Ein paar Monate später haben ein paar Bullen

im Viertel plötzlich neue Cyberware, die den Freunden des Verdächtigen sehr bekannt vorkommen würde. In fast jeder Stadt gibt es Deals zwischen Lone Star und ein paar Secondhand-Bodyshops – der Star drückt beide Augen zu, und dafür wird gelegentlich mal Cyberware „umgewidmet“.

- Hatchetman

Wichtig ist, dass man rauskommt, bevor man verlegt wird. Wer nach 48 Stunden nicht auf Kautionsfreikommt, wird in eine „Sicherheitseinrichtung“ verfrachtet, was ein nettes Wort für „Gefängnis“ ist. Und aus dem Gefängnis zu kommen ist ein Thema für einen ganz anderen Artikel.



HERZ DER SCHATTEN

SEATTLE

Gepostet von: Bubba Love

Es sieht ganz einfach so aus: Entweder ihr seid in Seattle, oder ihr seid zweitklassig. Bevor ihr mich jetzt mit wütenden Mails und Drek bewerft, atmet erst mal durch. Ich sage nicht, dass es anderswo keine guten Runner gibt. Ich sage nicht, dass es anderswo keine harten Jobs gibt. Aber es kann nur einen höchsten Punkt der Welt geben, oder? Es gibt nur einen Mount Everest. Es gibt nur eine Carnegie Hall. Für jeden Aspekt des Lebens gibt es einen Ort, der euch zeigt, dass ihr an der Spitze steht. Dass ihr es geschafft habt. Dass ihr das größte Spiel der Welt mit den höchsten Einsätzen spielt.

Und das ist Seattle.

Ich sage nicht, dass jeder in Seattle zu Hause sein oder dort alle seine Runs machen muss. Wenn ihr aber großartige Runner sein wollt, wenn ihr eure Weltklasse-Cojones zeigen wollt (auch wenn ihr Frauen seid - vielleicht *vor allem*, wenn ihr Frauen seid), müsst ihr hierher kommen und euch mit dem Sprawl messen. Wenn ihr überlebt, wisst ihr, dass ihr gut seid. Wenn ihr gut davon lebt, seid ihr Weltklasse.

Ich nehme mal an, ihr folgt meinem Rat und kommt in die Stadt, wenn ihr nicht schon hier seid. Und dafür habe ich das Wichtigste über den Sprawl zusammengefasst. Fühlt euch nicht zu sicher. Ihr könnt all das wissen und trotzdem zwei Sekunden nach eurer Ankunft bei lebendigem Leib gefressen werden. Wissen ist Macht, aber auch Waffen sind Macht, und die Stadt ist voll von Leichen mit Waffen in ihren toten Händen. Ich meine: Was ich hier ausführe, kann euch helfen, aber Wachsamkeit ist durch nichts zu ersetzen. Und natürlich: Einfach gut zu sein.

Was macht Seattle also zur Spitze der Pyramide und hebt es über alle anderen Städte hinaus? Zunächst ist da die einzigartige politische Lage. De jure ist Seattle Teil der UCAS, hat aber keine Verbindung zu anderen Teilen der Nation. Also zieht es die Aufmerksamkeit von Leuten auf sich, die die UCAS treffen wollen, bekommt aber nicht die volle Unterstützung der Regierung. Zudem macht es seine Nachbarschaft zu Tir Tairngire und dem Salish-Shidhe-Rat zu einem Knotenpunkt, an dem die Interessen vieler verschiedener Leute zusammenkommen. Es ist das Casablanca unserer Zeit, wo jeder Geheimnisse hat, jeder falsch spielt, und die Luft erfüllt ist von der Erwartung auf Geld, Sex und Tod. Fast alles, was es gibt, kann man in Seattle kaufen. Man muss nur herausfinden, wer es verkauft und wie man bezahlen muss. Die Reichen der Stadt haben genug Geld, dass sie selbst und hundert

andere wie sie Tausende Jahre davon leben könnten, und die Armen, von denen es Unzählige gibt, sind oft dankbar, wenn ihr Essen nicht aus Insekten besteht. Außer sie sind Orks und freuen sich auf die nächste sechsbeinige Delikatesse - aber das ist eine andere Geschichte.

Man wird Seattle nie vollständig verstehen, aber das kommt daher, dass große Sprawls nicht dafür gemacht sind, verstanden zu werden. Sie müssen erfahren werden. Wenn man diese Erfahrung aber überleben will, braucht man zumindest ein Minimum an Wissen. Also beginnen wir mit den Grundlagen: den Stadtteilen und ihren Bewohnern.

STADTTEILE

Downtown

Wie bei jedem Sprawl ist Downtown das, woran die Außenstehenden denken, wenn sie an Seattle denken. Hier sind die Gebäude am höchsten, die Metamenschheit am dichtesten gepackt, die Sicherheit am schärfsten, das Verbrechen brutal und kompliziert, der Reichtum wird vor aller Augen zur Schau gestellt, und die Armut wird unter den Teppich gekehrt, sodass sie niemand sieht.

Gouverneurin Marilyn Schultz liebt Downtown, und das ist deutlich zu sehen. Sie weiß, dass hier das Gesicht der Stadt der Welt präsentiert wird, und sie bemüht sich um einen guten Eindruck. Schultz geht nicht subtil vor. Wenn sie Eindruck machen will, macht sie das durch Gebäude, die den Betrachter überwältigen, ihn mit aufgerissenem Mund den Kopf in den Nacken legen lassen. Sie will, dass man von der Großartigkeit der Stadt erschlagen wird.

Und natürlich lieben die Megakonzerne diesen Ansatz. Sie messen sich ohnehin dauernd miteinander, also sind sie froh, dass ihnen die Stadtregierung Bauland frei macht und mit Genehmigungen schnell zur Hand ist, damit sie ihren Wettbewerb öffentlich austragen können. Das Ergebnis ist eine gewaltige Downtown, wo jede Oberfläche spiegelt, leuchtet oder irgendwie beides macht, wo die Megakons alles tun, um klarzumachen, dass man auf ihrem Gebiet ist und sich gefälligst ehrerbietig verhalten soll. Und wenn ihr hier mit uns in den Schatten seid, wollt ihr ihnen entweder etwas wegnehmen oder ihnen in die Fresse hauen oder beides.

Auf den Straßen Downtowns muss man bedenken, dass Downtown nicht nur aus Straßen besteht. Es gibt Stege, Unterführungen, Brücken und alle möglichen Arten von Verbindungen zwischen Gebäuden. Man kann durchaus von einem

Ende von Downtown zum anderen kommen, ohne einmal unter freiem Himmel zu sein. Das sollte man bedenken, wenn man jemanden verfolgt. Verlasst euch also nicht darauf, dass ihr zusehen könnt, wie jemand in ein Gebäude geht, und nur zu warten braucht, bis er durch eine Tür wieder herauskommt. Es ist fast sicher, dass es einen anderen Weg aus dem Haus gibt – einen, den man nicht bei einer oberflächlichen Betrachtung sieht.

Natürlich ist jeder der Großen Acht in Downtown vertreten, aber zurzeit ist keine Einrichtung so imposant und beeindruckend wie die Renraku-Arkologie. Im Moment hat sie 276 Stockwerke und soll nach Fertigstellung 320 haben. Dann soll sie 92.000 loyale Renraku-Bürger beherbergen. Wenn ihr wissen wollt, wie die Zukunft von Architektur und Inneneinrichtung aussieht, macht eine der Touren im Gebäude mit. Und wenn ihr ein paar Nuyen mit Wissen über die Zukunft der Technologie verdienen wollt, geht auf eines der Stockwerke, die Ingenieure beherbergen, und sucht euch einen davon als Gesprächspartner.

Ein Rivale von Renraku, Mitsuhama, hat mit einem Komplex aus sechs silbern-schwarzen Wolkenkratzern ebenfalls eine beeindruckende Niederlassung in Downtown. Sie haben eine hübsche Oberfläche, die die Blutflecke von Leuten, die versucht haben, an einen Ort zu kommen, an den sie nicht hingehörten, schön kaschiert. Wenn ihr in der Stadt seid und zeigen wollt, wie gut ihr seid, brecht dort ein. Wenn ihr überlebt, wird das euren Straßenruf enorm verbessern.

Außer den AAA- hat Seattle auch Niederlassungen anderer großer Konzerne. Am wichtigsten davon ist wohl Federated-Boeing, das hier eine riesige Werft unterhält, wo all die schönen Spielzeuge für Leute mit viel Geld hergestellt werden. Fast täglich werden hier Datendiebstähle versucht.

- Zum Teil kommt das daher, dass Federated-Boeing die Sicherheitsmaßnahmen verschärfen will. Also beeilen sich die Leute, solange sie noch leicht reinkommen.
- Corcoran

In Downtown geht es natürlich nicht nur ums Geschäft. Alle möglichen Regierungen sind hier vertreten – allen voran Gouverneurin Schultz mit ihrer dreißigstöckigen Metroplex Hall. Auch die Regierung der UCAS hat hier Dienststellen. Man braucht nur dem Lärm der Demonstrationen zu folgen, um sie zu finden. Auch der Metroplex Supreme Court befindet sich in Downtown, aber die meisten von euch werden wohl mehr Grund haben, das Gefängnis zu besuchen, wo es einige der sadistischsten Wärter gibt, die man treffen kann.

- Oh ja. Mit Growler Grotem ist es wirklich schwierig, und nicht nur, weil er gerne Gefangene quält. Das Komplizierte ist, einen Aufhänger für Bestechung oder Erpressung zu finden, damit er eure Chummer netter behandelt oder euch bei einer Extraktion hilft. Erpressung ist schwer, weil seine Vorgesetzten seine schlimmsten Angewohnheiten kennen und sich

nichts daraus machen. Bestechung ist schwer, weil es unklar ist, was er, außer dem Quälen von Leuten, die er nicht mag, vom Leben will.

- Sally
- Behandle ihn einfach wie einen Ghul: Versprich ihm die Art von Fleisch, das er haben will.
- SliceNDice

Auch die Universität Washington hat ihren zentralen Campus in Downtown, und ihre Professoren und Studenten haben einiges zu bieten, wenn man diese Ressource ausbeuten kann. Wenn man von einem Professor Informationen braucht, sollte man ihn bauchpinseln. Wenn er sich wie ein Experte fühlt, dessen jedes Wort unglaublich wichtig und erhellend ist, kann er stundenlang reden. Studenten suchen andererseits nach zwei Dingen: Jobpraxis und Geld. Wenn ihr etwas anbieten könnt, das plausibel als das Erste erscheint, könnt ihr sie beim Zweiten tief drücken. Aber bedenkt, dass man oft nur das bekommt, wofür man bezahlt.

Die Konzerndrohnen haben ihre Büros in Downtown, und wir unsere. Das wichtigste ist Dante's Inferno, ein Nachtclub mit „höllischer“ Einrichtung, wo die Gäste so viele der sieben Todsünden begehen können, wie sie an einem Abend schaffen. Wenn ihr nach einem Mitglied der Elite von Seattle sucht, geht dorthin. Irgendwann tauchen sie auf.

- Als Niemand in normaler Kleidung kommt man aber dort nicht rein. Etwa zwei Blocks entfernt liegt Rasha's, eine Boutique, die einem Zwerg gehört, der (erraten) Rasha heißt. Er mag Shadowrunner. Erzählt ihm ein paar gute Geschichten, und ihr könnt einen Nachlass bei Kleidung bekommen, die stillvoll genug ist, dass ihr eine Chance habt.
- TopGunner

In Downtown liegt auch das Epizentrum der Hauerszene von Seattle. Das Big Rhino gibt es, damit Orks und Trolle das Essen kriegen, das sie wollen, und Touristen ein bisschen Wildnisluft schnuppern und Sachen essen können, die sie normalerweise nicht in die Nähe ihres Mundes ließen. Neben dem Essen gibt es ein anderes wichtiges Merkmal: Das Big Rhino ist einer der öffentlichen Eingänge zum Ork-Untergrund für Leute, die tapfer genug für ein Abenteuer dort sind.

- Lass es nicht so furchterregend klingen. Wir sind zivilisierte Leute. Wir beißen nicht. Außer ihr seid Grasfresser.
- Bull
- Die Leute sollen sich nicht willkommen fühlen. Es ist unser Reich, und wir hatten viele Opfer dafür zu bringen. Alle anderen können draußen bleiben.
- Karkfal

Council Island

Ihr wollt einen Kontrast zu Downtown? Kommt hierher. Es gibt Bäume. Es gibt Gras. Die einzigen

Neonlichter sind auf der anderen Seite des Wassers. Die Gebäude sind aus handgeschlagenen Baumstämmen, die Kleider aus handgewebtem Stoff. Aber es gibt eine Gemeinsamkeit mit Downtown: die Sicherheit. Die Insel ist Salish-Shidhe-Territorium, und Sicherheit wird hier groß geschrieben. Vielleicht kommen weniger Waffen zum Einsatz als bei Lone Star, aber dafür viel mehr Magie. Wenn man das Strahlen von Council Island sucht, findet man es im Astralraum. Die Zauber, Hüter und Geister böten genug Licht zum Lesen, wenn man das im Astralraum könnte.

Council Island liegt in der Mitte des Lake Washington. Man kommt dort mit dem Auto hin, aber die Intercity 90 ist eine schwer bewachte Straße, also sollte man keine Probleme damit haben, von Kameras aufgenommen zu werden. Es gibt Fähren dorthin, aber auch viele Liegeplätze, also ist man am besten beraten, sich ein Boot zu mieten.

- Lasst euch nicht einlullen. Es gibt auf der Insel auch mundane Polizei. Die Council Island Police ist kompetent und unnachgiebig. Und es gibt wohl keine Polizei auf der Welt, die so wenig spricht.
- Soul Man

Das Machtzentrum von Council Island ist das Große Ratsgebäude, wo Jon Moses, der Häuptling der Insel und Botschafter des Rats in Seattle, seinen Sitz hat. Die Sicherheitsmaßnahmen sind so streng, wie man sie für eine Person seiner Stellung erwarten kann, also schlendert nicht einfach so hinein. Wenn ihr aber irgendetwas vom Handwerk versteht, wollt ihr in so ein Gebäude ohnehin nicht von vorne rein. Ihr sucht eine Hintertür. Am besten findet ihr so eine vielleicht im Council Island Inn, wo wichtige Gäste des Botschafters und andere Berühmtheiten residieren. Das Etablissement gibt mit seiner hochklassigen Sicherheit an, aber in den Schatten flüstert man über ein paar Lecks, die vor allem bei den Angestellten zu finden sein sollen, die ihr Gehalt aufbessern wollen. Vor Kurzem verschwanden ein paar wertvolle Kunstwerke aus dem Inn, und es gibt Gerüchte über einen geheimen Tunnel, der aus dem Keller ... irgendwohin führt. Niemand, der das andere Ende gesehen hat, spricht darüber.

- Er führt jedenfalls nicht zum Großen Ratsgebäude oder zu Moses' Heim. Das wäre zu offensichtlich und zu unsicher. Ich glaube, er führt zu einem netten, abgeschiedenen Ort in einem der Wälder.
- Silverlark
- Oh ja. Direkt neben einem mächtigen Magischen Refugium.
- Whizzer

Redmond

Redmond ist Seattles schmutziges Viertel. Wenn Steine bergab rollen, bleiben sie irgendwo liegen, und dort liegen dann viele Steine. Wenn es mit dem



Leben von Menschen bergab geht, führt sie das auch irgendwo hin, und man erhält eine Ansammlung von Junkies, Ausgebrannten, Verrückten, Psychopathen und Monstern. Das ist Redmond, und es gehört uns.

Mir kommt eine Beschreibung von Redmond für euch vor, als würde ich einem Bären die Wälder beschreiben. Ihr kennt es. Ihr wisst, wie es riecht. Ihr wisst, wie schwer es ist, Essen und einen guten Schlafplatz zu finden, und ihr wisst, wie hart ihr darum kämpfen müsst. Trotz der Plattitüden, die Extrem-Umweltschützer predigen, ist die Natur weder nett noch wohlwollend. Die Natur ist voller Dinge, die euch einen weiteren Tag des Lebens nicht gönnen. Und Redmond ist auch so.

Das Viertel ist ziemlich flach: Der Boden und viele Gebäude sind plattgemacht worden. Viele Gebäude, die noch stehen, sind leere Hüllen, die von den gegenwärtigen Nutzern unterschiedlichen Zwecken zugeführt werden. Es mag irgendwo Eigentümer geben, aber die sind nicht von Belang. Wer von Belang ist, sind Leute, die ihre Nachbarn überzeugen können, dass sie ein Gebäude besitzen und sich von niemandem rauswerfen lassen.

Wenn ihr Runner seid, werdet ihr irgendwann in die Barrens kommen. Entweder, weil ihr dort jemanden treffen oder finden müsst, oder weil das der einzige Ort ist, an dem ihr willkommen seid. Sie sind weder angenehm noch freundlich, aber wer Glück und Können beweist, kann einen Schlafplatz finden, der ihn nicht tötet oder ins Gefängnis bringt. Wir wissen, dass man nicht viel mehr erwarten kann.

Manchmal vergisst man leicht, dass Redmond ein echtes Viertel ist, mit echtem Bürgermeister und allem, was dazugehört. Jeffrey Gasston hat im Moment das Amt inne und ist wirklich putzig. Er benimmt sich, als wäre Redmond ein ganz normales Viertel, und hofft, wir würden alle wie brave Konzerndrohnen parieren, wenn er ein Einkaufszentrum und neue Häuser baut. Daher wird er meist von den Bewohnern ignoriert. Wir tun, was wir tun müssen, und hoffen, dass Gasston uns nicht im Weg steht und die Sicherheitsleute in der neuen Mall nicht zu schießwütig sind.

- Es ist nicht überraschend, dass man kaum Leute für diese Posten findet. Ich werde mich bewerben und einen oder zwei Monate lang unauffällig genug bleiben, um meine Lohntüte zu und ein Gefühl dafür zu bekommen, wo man gut abräumen kann. Dann werde ich dort durchdrehen.
- SliceNDice

Ich werde Touristville nicht gesondert behandeln, weil wir dort nicht viel zu tun haben. Wir gehen nicht nach Redmond, weil wir ein bisschen die Zehen in den schmutzigen Teich stecken wollen. Wir tauchen darin unter, weil wir es müssen. Also sprechen wir von Orten, an die wir kommen sollten.

Wenn ihr Hauer seid, die Unterschlupf suchen, oder wenn ihr nach einem Hauer sucht, der Unterschlupf sucht, dann geht in die Plastic Jungles, eine Ansammlung von 20 Treibhäusern, in denen

außer wüsten Verschwörungstheorien und Paranoia nichts mehr wächst. Unter jeder Fläche, die ein bisschen Schutz vor den Elementen verspricht, sind Squatter, die ihren Quadratmeter Land mit Zähnen und Klauen verteidigen. Aber sie haben, wie jede Gesellschaft, erkannt, dass ein wenig Zusammenhalt Stärke verspricht. Also sind sie meist im Bilde, wer hier um die Wege ist und was der vorhat. Bringt sie nicht auf den Gedanken, ihr wäret nicht auf ihrer Seite.

Wenn ihr nach menschlichen Squattern oder Leuten sucht, die zu dumm sind, um die Langzeitwirkung von Radioaktivität zu begreifen, geht nach Glow City, wo die Ruine des Kraftwerks Trojan-Satsop steht. Dort gab es vor 37 Jahren eine partielle Kernschmelze. Ein paar der Isotope, die den Boden verschmutzen, haben etwa 30 Jahre Halbwertszeit. Also wird Glow City in 60 Jahren vielleicht bewohnbar sein. Man sollte aber lieber 90 Jahre warten.

- Der Kerl, der mich beim ersten Mal hinführte, meinte, ich sollte mir um die Strahlung keine Sorgen machen. Er sagte, ich müsste viel Glück haben, um so lang zu leben, dass mich die Strahlung umbringt.
- Cayman

Ein weiterer wichtiger Ort ist die Body Mall, wo es die besten verschwiegenen Ärzte im Geschäft gibt. Eine Warnung: Die meisten Leute hier waren Ärzte, die ihre Approbation verloren haben - wegen zu viel Novacoke, zu schlechter Arbeit und solchen Sachen. Sie verstehen also vielleicht mehr von Medizin als ein Normalbürger, aber es bleibt ein Risiko. Das Schöne ist, dass sie, befreit von der Tyrannei der Ethik und Zulassung, für Geld alles machen. Nehmt also etwas Geld mit und verwirklicht eure Vorstellungen von einem Traumkörper.

- Hier kann man auch Cyberware loswerden, die man so findet. Die Ärzte finden Käufer dafür.
- Bonesaw

Was man auch kennen sollte, ist das Crusher 495. Dieser Club gehört Orks, wird von Orks betrieben und wurde schon von so vielen Molotow-Cocktails getroffen, dass ein Feuergeist davon besoffen würde. Die Gäste haben kein Problem, sich rassistischen Schlägern entgegenzustellen, und die Clubbesitzer haben sich in der Gemeinde einigen Einfluss erworben. Sie vergeben Kredite, bringen Leute ins Krankenhaus und machen andere Sachen, die sie bei Menschen und Hauern beliebt machen. Ob hier ein wichtiges Zentrum der Verständigung entstehen wird, oder ob Rassisten den Club vernichten, um zu zeigen, dass Kooperation nicht funktioniert, wird sich zeigen.

Everett

In Ever-Wet fällt immer noch dauernd Regen, aber in letzter Zeit regnet es auch Geld, weil die

wirtschaftliche Entwicklung des Gebietes vorangetrieben wird. Für ein Viertel sind solche Zeiten immer aufregend, in den Schatten und außerhalb. Es gibt einen Kampf um Macht und Einfluss, und alle möglichen Gruppen trachten danach, so viel von dem neuen Geld zu bekommen wie möglich. Besonders das organisierte Verbrechen ist in Positionskämpfe verwickelt. Mafia, Yakuza und Seoulpa-Ringe versuchen, in Everett an die Macht zu kommen. Bald werden diese Auseinandersetzungen blutig werden. Das wird spätestens geschehen, wenn die Red Rovers, die führende Go-Gang der Gegend, ihr Territorium gegen die Neuankömmlinge verteidigen müssen.

- Das wird das Ende der Red Rovers bedeuten. Sie mögen in einem eher armen Teil der Stadt große Nummern sein, aber wenn sie den Zorn der Yaks oder der Mafia auf sich ziehen, werden sie zerquetscht werden.
- OKFella

Zurzeit findet der Machtkampf der Verbrecher vor allem in den Schatten statt, was uns viel Arbeit bringen wird. Geht in die Gravity Bar North, sucht ein paar ansässige Shadowrunner und lasst euch einen Überblick geben. Sucht vor allem nach einem Barkeeper namens Vic, der meist auf dem neuesten Stand ist. Vic ist der lästigste Kerl der Welt. Er hat ein wenig magisches Talent, benutzt es aber nicht zum Geldverdienen, sondern um Streiche zu spielen und Mädchen ins Bett zu kriegen.

- Das klingt nach genau der richtigen Verwendung des Talents.
- Carmine

Bei all diesen Querelen wird das Schicksal von Bürgermeisterin Samantha Tillman wohl eine interessante Wendung nehmen. Manchmal ist sie eine der wenigen Politiker, die wirklich etwas zustande bringen, aber die nächsten Wahlen könnten schwieriger für sie werden. Wahlen in einem Bezirk zu gewinnen, für den sich niemand interessiert, ist einfach. Ein Wettkampf mit ausgewählten Mafia-Kandidaten mit viel Geld wird deutlich schwerer. Die Politik wird hässlicher werden, und Tillman wird herausfinden, wie stark ihr Rückgrat wirklich ist.

- Sie ist verloren. Sie wird es mit der ganzen Palette schmutziger Tricks zu tun bekommen, die sie noch nie erlebt hat. Sie wird einfach überrollt werden.
- PlainRain

- Nicht so schnell. Der ganze Wirtschaftsaufschwung begann nur, weil Tillman stark genug war, neues Geld in ihr Viertel zu bringen. Sie hat ein paar Investoren ziemlich rumgeschubst, und sie hat das auf ziemlich kreative Weise getan. Wenn das organisierte Verbrechen seine schmutzigen Tricks gegen sie verwenden will, wird sie sicher ein paar originelle Verteidigungsstrategien finden.
- The Everett Watcher

Bellevue

Downtown ist euch nicht reich genug? Ihr habt immer noch ein wenig Selbstachtung? Ihr habt noch nicht jede Möglichkeit gesehen, wie die Reichen euch kaufen und verkaufen können? Dann kommt nach Bellevue. Hier ist der Reichtum so obszön groß wie in Teilen von Downtown, aber Bellevue hängt nicht von Geschäften ab, die öffentlich zugänglich sein müssen. Also müssen die Armen nicht versteckt werden – sie werden einfach ausgesperrt.

Also fast. Bellevue hat dieses Image wegen der unglaublichen Reichtümer, die an Orten wie Beau Arts oder Rosemont Beach konzentriert sind. Es gibt aber auch andere Gegenden, wie East Gate und Newcastle, die nicht so reich sind. Aber sie sind reich an Konzernangehörigen. Bellevue gehört vom einen Ende zum anderen den Konzernen: von den mächtigen Execs, die in Villen mit Meerblick leben, über die bahnbrechenden Forschungen bei Elektronikkonzernen wie Microdeck oder Fuchi bis hin zu den Lohnsklaven, die glücklich sind, ein Dach über dem Kopf zu haben, auch wenn es manchmal leckt.

Wenn ihr in Bellevue zu tun habt, führt euch der Job wahrscheinlich in eine der Forschungseinrichtungen. Das Cavilard Research Center, das zu Mitsuhamas gehört, ist vielleicht das Geheimste einer sehr geheimen Gruppe. Niemand weiß, was hier vor sich geht, also kann man einiges Geld damit verdienen, das herauszufinden.

- Oder mit der etwas sichereren Methode, mit etwas Fantasie ein paar Indizien herzustellen, die überzeugend genug sind, um damit Geld zu verdienen.
- Belocq

Um sich in Bellevue zurechtzufinden, solltet man Insider um Hilfe bitten. Also Marcy Rivera alias TechTool. Marcy hat 23 Jahre lang für Global Technologies gearbeitet und wurde überraschend entlassen, als ihre Vorgesetzten einen Sündenbock für ein schlechtes Produkt brauchten. Marcy hatte damit gar nichts zu tun gehabt und war dementsprechend unzufrieden mit ihrer Rolle als Sündenbock. Sie rächte sich, indem sie eine Serie von beeindruckenden Datendiebstählen bei ihrem früheren Arbeitgeber inszenierte. Sie gewann Gefallen daran und wurde zur Informationshändlerin. Sie versucht, alle Geheimnisse von Bellevue herauszufinden und Leuten, die etwas wissen wollen, dieses Wissen zu

verkaufen. Heute macht sie selbst nicht mehr allzu viele Datendiebstähle - nur genug, um im Geschäft zu bleiben und ein bisschen Aufregung zu genießen -, aber sie ist die wichtigste Informationsquelle für die High-Tech-Gesellschaft von Bellevue.

- Seid aber vorsichtig. Sie findet, Information sollte frei zugänglich sein. Also bekommt oft auch jemand anderer dieselben Informationen. Wenn ihr also einen Run auf Wissen baut, das ihr von ihr habt, könntet ihr Konkurrenz bekommen.
- DeckHead

Tacoma

Eines ist klar: Tacoma ist immer noch die jüngere Schwester von Seattle. Die Wolkenkratzer sind nicht so hoch, Downtown Tacoma ist nicht so grandios und die Macht der Konzerne nicht so überwältigend. Aber noch was ist auch klar: In den meisten Weltgegenden wäre Tacoma, wenn man es nicht mit Tokio oder Hongkong vergleicht, eine sehr beeindruckende Stadt. Seid also keine Snobs. Kommt nach Tacoma und seht, was ihr hier verdienen könnt.

Und eine Warnung: Wenn ihr in Tacoma arbeitet, bereitet euch auf ein Zusammentreffen mit der Yakuza vor. Hier sind die Yaks im Kampf der Syndikate überlegen und beuten ihre Überlegenheit mit allen Mitteln aus. Erst vor Kurzem wurde Bürgermeister Michael Alvarado ermordet, was zeigt, wie selbstsicher sie inzwischen sind.

- Moment. Es gibt keine sicheren Beweise, die die Yakuza mit Alvarados Tod in Verbindung bringen. Ich habe gehört, er sei von einem gewöhnlichen Verrückten ermordet worden.
- Rising Son
- Ein gewöhnlicher Verrückter. Natürlich. Das wäre ein paar Leuten sehr recht. Aber zu viele Parteien wollten Alvarados Kopf, als dass das Zufall sein könnte. Von der Frau, die er betrogen hat, über seine politischen Gegner bis hin zu den Yaks hatte er genug Feinde. Irgendjemand hat ihn schließlich erwischt. Es heißt, der Mörder habe etwas zu Alvarado gesagt, und er habe etwas erwidert. Klingt das nach einer ungeplanten Tat?
- SPD

Geschäfte in Tacoma führen euch wahrscheinlich an die Docks. Hier kommen allerlei Güter an, die allerlei Diebe anziehen. Viele konzentrieren sich auf das, was in die Stadt kommt, aber auch die Ausfuhren können interessant sein. Vor allem Federated-Boeing verschickt viel über diesen Hafen, also könnte man hier einen Blick auf die neuesten Entwicklungen werfen, ohne dass man in die Fabriken einbrechen muss.

Das Tacoma Sheraton klingt nicht besonders interessant, aber hier fanden Orks in der Nacht des Zorns Zuflucht. Daher hat das Haus bei Orks und anderen nichtfischen Metas einen guten Ruf. Orkische Reisende kommen gern hierher, und es gibt hartnäckige Gerüchte über einen orkfreundlichen

Policlub, der sich hier treffen soll. Noch seltsamere Gerüchte sprechen von einem geheimen Eingang in den Ork-Untergrund.

Wenn ihr etwas über Tacoma - oder andere Gegenden - wissen wollt, sucht Abe Heep alias Tangent in Basil's Faulty Bar auf. Die Kneipe hat er eröffnet, als er beim Geheimdienst aufhörte. Das ist nicht allzu lange her, also sind seine Informationen noch frisch. Er gibt sie auch gern weiter, wenn man ihn zu nehmen weiß.

- Ein Profi-Tipp: Verbessert euer geografisches Wissen. Tangent sieht sich als Weltmann und schätzt Leute, die etwas von der Welt gesehen haben. Erzählt ihm ein paar Geschichten über Reisen und darüber, wie gut ihr mit verschiedenen Völkern auskommt. Dann könnte er euch sympathisch finden. Deswegen wird er euch aber nichts gratis geben.
- Smiley

Trotz der Macht der Yakuza in Tacoma ist der wichtigste Japanokon hier nicht Mitsuhama, sondern Shiawase. Der Konzern hat ein Paar gigantischer Türme im Herzen des Bezirks. Der Umstand, dass diese nach der Nacht des Zorns finanziert und errichtet wurden, machte Shiawase sehr beliebt. In diesen Türmen findet die interessanteste Kybernetik-Forschung der Welt statt, also sind die Sicherheitsmaßnahmen enorm stark und zugleich verdeckt.

- Kein Drek. Die meisten Uniformierten dort dienen der Ablenkung. Mein Team hatte die uniformierten Wachen vorsichtig an ein Ende des Stockwerks gelockt, und wir kamen in einen verschlossenen Raum, wo ein paar harmlose Leute in Labormänteln waren. Diese Nerds holten plötzlich Maschinenpistolen hervor und schossen. Mindestens die Hälfte von ihnen waren verdeckte Wachen. Ich glaube, ich habe noch genug Blei im Körper, dass ich Metalldetektoren auslöse.
- Kraven

Renton

Der Anblick von Reihen um Reihen an Apartment-Häusern ruft bei manchen Leuten nur eine Reaktion hervor: Gähnen. Diese Leute sind aber arm und werden es, wegen ihrer beschränkten Fantasie, auch bleiben. Wer genauer nachdenkt, erkennt, dass solche Viertel voll von Leuten sind, die nach Unterhaltung gieren. Also gibt es hier Bedarf für Drogen, SimSinn und BTL. Und wo es diesen Bedarf gibt, kommt das organisierte Verbrechen, um ihn zu decken. Nur weil es nicht täglich Schießereien gibt, heißt das nicht, dass es keine Kämpfe zwischen den Syndikaten gäbe.

Es ist schwer zu sagen, wer gerade die Nase vorn hat, aber Arbeit gibt es genug. Und es geht nicht nur um Drogen. Auch Glücksspiel und Schutzgeld gehören hier zu den kriminellen Geschäften. Es gibt tatsächlich so viel kriminelles Geld in Renton, dass immer wieder kleine Gangs entstehen, die etwas vom Kuchen abhaben wollen. Die Blood Mountain

Boys sind eine der ältesten Gangs und werden auch am wahrscheinlichsten die sein, die lachen, während sie einem das Gesicht in eine Schüssel mit Glassplittern drücken. Sie haben am liebsten das Schutzgeldgeschäft, vor allem, weil sie sich so freuen, wenn jemand zu spät zahlt. Sie sind mit Leib und Seele eine Go-Gang, also sind sie mit vielen Fahrzeugen sehr mobil unterwegs.

- Man sollte meinen, der Anführer einer solchen Gruppe wäre ein totaler Psychopath, aber das ist nur die halbe Wahrheit. Necrosis ist ein harter, gemeiner Kerl, aber er ist auch gerissen und kann langfristig und strategisch planen. Er hat viele Leute verstümmelt, aber immer mit Grund, nicht aus einer Laune heraus. Er verhält sich gegenüber Mafia und Yaks respektvoll, weil er weiß, dass er einen Krieg nicht gewinnen könnte. Zumindest noch nicht.
- Highway Petrol

Jede Schlafstadt braucht einen Ort, wo sie ihre dunklen Geheimnisse unterbringen kann. In Renton ist das das Meredith Comfy Cubicle. Das Hotel ist nicht sehr gepflegt, hat aber einen großen Vorteil: dicke Wände. Also kann hier allerlei geschehen, ohne dass es nach draußen dringt: Treffen mit Mr. Johnson, Erholung von illegalen Operationen oder Dealen und Konsum von Chips können hier vorkommen. Wer sich dafür oder für Aktivitäten, die damit in Verbindung stehen, interessiert, sollte hierher kommen.

- Passt nur auf ein kleinwüchsiges Mädchen namens Trixie auf. Sie ist entweder ein kleiner Mensch oder ein großer Zwerg und wirkt auf den ersten Blick freundlich und informativ. In Wirklichkeit ist sie aber eine Magierin, die sich auf emotionale Manipulation spezialisiert hat. Wenn man nicht vorsichtig ist, erzählt man ihr bald alle Geheimnisse. Die sie dann umgehend verkauft.
- SPD
- Haltet euch von Zimmer 23 fern. Ich weiß nicht, was dort geschehen ist, aber die Aura ist total versaut. Ich habe einen Geist reingeschickt, und der ist mit einem gequälten Schrei von dieser Ebene verschwunden. Ich habe ihn nie wieder gesehen.
- Whizzer

Auburn

Einerseits ist Auburn voll von diesen unglaublich wertvollen Leuten, ohne die die Welt knirschend zum Stillstand käme, weil sie die Dinge reparieren, die wir nicht reparieren können.

- Was heißt „wir“?
- Stands with Screwdriver

Einerseits ist Auburn eine hübsche Gegend, in die man aufsteigt, wenn man endlich genug Geld hat, um die Barrens zu verlassen. Andererseits steht Auburn an der Schwelle zum totalen Chaos. Die Straßen sind nicht voller Dreck, und die Gebäude

brechen nicht fast zusammen, aber das Verbrechen ist allgegenwärtig, die Gangs sind brutal und die Einwohner halten ihre Credsticks ganz fest, wenn sie durch die Straßen gehen.

Und all dies ist in Auburn Wirklichkeit. Es hängt von der Perspektive ab. Wer aus Bellevue stammt, sieht Auburn als gesetzlosen Abgrund. Wer aus den Barrens stammt, sieht Auburn als die erreichbare Verwirklichung des Traums von Ordnung und Zivilisation, die es sonst nur in unerreichbaren Luxusvierteln gibt.

Unabhängig von den Gefühlen über Auburn, muss man Bürgermeister Zax Pound-Down einfach lieben. Er hält gern spontane Paraden mit einem Fahrzeug ab, stellt sich in seine Limousine und winkt den Leute aus dem Sonnendach zu. Er macht auch denkwürdige Werbesendungen und gibt großartige Pressekonferenzen.

- Und wie. Es gibt seit ewig blöde Gerüchte, die Pound-Down mit den Yaks in Verbindung bringen, und die Reporter bringen die Frage bei jeder Pressekonferenz auf. Er hat darauf nicht ein einziges Mal wütend reagiert. Bei der letzten Pressekonferenz stand einer von KSAF auf und begann mit den Worten: „Bürgermeister Pound-Down. Ich hasse es, das Yak-Thema wieder ansprechen zu müssen –“. Der Bürgermeister unterbrach sofort: „Ich wollte nie mit dem Biest ins Bett steigen, aber es hat so traumhaftes braunes Haar!“ Damit war das Thema erledigt; zumindest für diese Pressekonferenz.
- SPD

Pound-Down führt seit Kurzem einen Kreuzzug für die Umwelt, was ihn zur Zielscheibe der Megakons macht. Die Einwohner von Auburn lieben ihn, und es ist unvorhersagbar, wie die instabilen Straßen reagieren würden, wenn sie ihn verlören.

Was man in Auburn gesehen haben muss, ist das Magician's Feast, das von zwei ehemaligen Konzern-Insidern geleitet wird. Wesley Nickerson war ein Lohnmagier bei Renraku, Mark Hiems war Drohnenrigger bei Aztechnology. Beide haben sich vom Konzernleben abgewandt und scheinen mit ihrem neuen Leben vollauf zufrieden. Sie haben noch Verbindungen zu ihren früheren Konzernen, und ein paar Execs schauen von Zeit zu Zeit vorbei. Leute von Mitsuhamas sind eher nicht willkommen, da Hiems bei einem Kampf mit deren Truppen aus dem Riggerleben ausgeworfen wurde. Wer also Verbindungen zu MCT hat, sollte das geheim halten.

- Nickerson kann viel über die magische Sicherheit der Arkologie erzählen. Er ist nicht mehr im Konzern, aber er spricht fast ehrfürchtig von der Arkologie – darüber, wie fortschrittlich sie in jeder Hinsicht ist und wie sie nach Fertigstellung der sicherste Ort der Welt sein wird.
- FranklyWright

Snomish

Ach, das Landleben! Frei von allem Übel, das die große Stadt plagt, wie Verbrechen und Drogen.

Snohomish ist voller weiter Felder, Pflanzen und der Art von Leuten, die so etwas mögen. Es wäre eine perfekte Idylle, gäbe es nicht die Tendenz des Landvolks, alle Metamenschen, die anders sind, misstrauisch zu beäugen. Und leider haben ein paar Außenseiter auch einiges dazu beigetragen, den Einwohnern von Snohomish ein flaues Gefühl zu geben. Im Norden grenzt der Salish-Shidhe-Rat an, und die Bürger dieser edlen Nation kommen gern über die Grenze, damit sich die Einwohner von Snohomish nicht allzu sicher fühlen. Die Überfälle sind meist vor allem lästig, können aber auch zu einigen Verwüstungen führen. Wenn ihr also wie Indianer aussieht, erwartet hier keinen allzu warmen Empfang.

- Versuch doch mal, auf dem neuesten Stand zu bleiben. Der Bürgermeister Mike Walkstrong ist ein Indianer mit eindeutiger Abneigung gegen Humanis. Die ganze Geschichte von Spannungen zwischen Snohomish und amerikanischen Ureinwohnern ist weit übertrieben!
- Jethro Tall
- Genau. So wie alle Spannungen zwischen den Rassen verschwanden, als der erste Schwarze zum Präsidenten der alten USA gewählt wurde.
- Hole Truth

Die Vorurteile gegen Orks und Trolle sind schwerer zu erklären. Es gab zwar Verbrechen durch Orks und Trolle, aber auch andere Metatypen haben Gewaltverbrechen begangen. Es ist schwierig, einen anderen Grund zu finden als den, der in der ganzen Welt verbreitet ist: Orks und Trolle gefallen den Leuten einfach nicht.

In jedem Fall gibt es Gruppen, die diese Spannungen ausnutzen wollen. Kleine Trupps bewaffneter Schläger überfallen unabhängige Farmer im Bezirk, und es ist nicht zu weit hergeholt, dahinter die Konzernfarmer zu vermuten. Und diese Trupps werden vor allem aus Orks und Trollen zusammengestellt, um die Angst der Leute vor dem Anderen auszunutzen.

- Bin gespannt, ob das kein Bumerang wird. Es könnte dazu führen, dass die Farmer ihren Widerstand verstärken und eben nicht ihre Heime aus Angst vor den bösen Metas verlassen.
- Knowing Cop

Snohomish ist nicht besonders für Konzernintrigen bekannt, aber es gibt eine Ausnahme: Edmond's Instruments. Edmond's ist einer der wenigen unabhängigen Konzerne der Gegend und arbeitet ziemlich erfolgreich für seinen größten Kunden: Federated-Boeing.

- Federated-Boeing? Was haben die mit Musik zu tun?
- Turkey Vulture
- Nicht solche Instrumente, du Depp. Denk doch mal an die Instrumententafeln in Flugzeugen.
- Chumley

In letzter Zeit hatte die Firma etwas Pech. Eine neue Fabrik wurde beschädigt, und der Chefdesigner Alf Lucklesh wurde ermordet. Manche Leute glauben, Federated-Boeing wolle eine feindliche Übernahme vorbereiten. Andere sagen, ein AAA-Konzern wolle Federated-Boeing bei der Versorgungslinie packen. In jedem Fall ist Federated-Boeing darin verwickelt, also würde ich dort zuerst nachsehen, wenn mich jemand dafür bezahlte.

- Federated-Boeing hat verschwiegene Mitarbeiter und eine verdammt gute Matrixsicherheit. Nur die magische Sicherheit ist etwas schwach. Nehmt eine gute Zauberschleuder mit, wenn ihr euch dafür interessiert.
- StarCaster
- Oder nehmt einen Decker unter Vertrag, der besser als deren Decker ist.
- FastJack

Fort Lewis

Es liegt in der Natur der Sechsten Welt, dass uns der Anblick eines Ortes wie Fort Lewis, wo die Wälder grün sind und die Verschmutzung bekämpft wird, sofort an etwas ganz Böses denken lässt, das sich dahinter verbirgt.

Der Grund, warum Fort Lewis so dünn besiedelt ist, erschließt sich aus dem Namen. Es ist seit Jahrzehnten eine Militärbasis. Hier ist die Seattler Metroplexgarde stationiert, und daher gibt es viele Gründe für kriminelle und schattenhafte Elemente, sich fernzuhalten.

- Viele? Wie wäre es mit zweien: Erstens wollen sich wenige Leute mit einer Armee bewaffneter Soldaten auseinandersetzen. Zweitens zahlt das Militär nicht gut genug, als dass man dort etwas Interessantes stehlen könnte.
- Hole Truth

Glaubt aber nicht, dass es in Fort Lewis keine Schatten gäbe. Hier leben Soldaten, und die sind genauso, wie sie schon zur Zeit Alexanders des Großen waren, der seine Truppen anhielt, aus den Huren im Tross ehrbare Frauen zu machen. Das Soft Landing ist das wichtigste Bordell des Viertels. Die Mafia würde die Geschäfte hier nur zu gern unter ihre Kontrolle bringen, wird aber durch eine ganz einfache Tatsache daran gehindert: Das Bordell ist legal. Natürlich haben die Jungs und Mädels, die hier arbeiten, einiges an interessanten Informationen, wenn man bedenkt, was in Betten so alles gesprochen wird. Man muss aber an Madame Bitchslap, einer riesigen Orkin, vorbei. Sie beschützt die Leute, die für sie arbeiten, und demonstriert gern, wie sie ihren Namen erhielt.

- Pass mal auf, du Trottel: „Bitchslap“ ist nur ein Spitzname. Wenn ihr ihren Respekt erwerben und euch gut mit ihr verstehen wollt, nennt sie beim richtigen Namen: Madame Florin. Das öffnet euch aber noch lange nicht

Tür und Tor. Sie passt sehr genau auf, was in ihrem Haus geschieht. Und überall sind Kameras und astrale Patrouillen.

- Marked Joan

Das Big „O“ ist ein anderer Ort, den Runner kennen sollten. Das Geschäft ist ähnlich wie im Soft Landing: Man verdient Geld mit nackter Haut. Das Big „O“ ist ein Stripclub, der meist gut besucht ist, obwohl er eine Müllhalde ist. Der Besitzer Karl „Pain“ Nelson ist ein ehemaliger Runner, hat also Verständnis für unsereins. Es gibt ein paar Privatzimmer, und Nelson gewährt Runnern gern Rabatt. Manche Leute treffen sich hier gern, weil der Ort so wenig naheliegend ist. Andere werden davon angezogen, dass Soldaten oft ein paar Runs in Auftrag geben.

- Kann ich bestätigen. Bei mir kommen immer wieder Soldaten vorbei, die Dienstaufzeichnungen manipuliert haben wollen, damit ein paar kleine Pflichtverletzungen kaschiert werden. Manchmal kommen auch Offiziere, die nach genaueren Informationen über Leute suchen, die ihnen lästig sind. Wenn man Glück hat, findet man Soldaten, die ihren Leutnant loswerden wollen.
- DeckHead
- Das alles sind interne Angelegenheiten, und mit gutem Grund: Soldaten kommen nicht leicht aus dem Stützpunkt weg. Runs von außen, wie die Suche nach Militärgheimnissen der Metroplexgarde, werden kaum im Big „O“ eingefädelt. Es wäre nicht schlau, wenn Mr. Johnson mitten zwischen die Leute geht, die er abzocken will.
- Sam Marlowe
- Ich meide solche Orte wie die Pest. Nelson tut nur so, als wäre er im Ruhestand. Der Club ist nur die Fassade einer langfristig angelegten Verschwörung, durch die er an Geheimnisse kommen will, die der Metroplexgarde gewaltige Schwierigkeiten machen können. Ich will nicht dort sein, wenn das Imperium zurückschlägt.
- Rikki Ratboy

Puyallup

Aus Gründen, die keiner von uns wirklich versteht, scheint Puyallup alles zu tun, um wie Redmond zu werden. Wie bei einem Jugendlichen aus gutem Hause, der den heißblütigen Go-Ganger mit einem Gesicht voller Narben verehrt, fragt man sich, ob es nicht bessere Vorbilder gäbe.

Es gibt ein paar Unterschiede zwischen Puyallup und Redmond. Erstens ist Puyallup hübscher - wenn auch nur, weil eine endlose Fläche schwarzer Lava besser aussieht als eine endlose Fläche voll Müll und Schutt. Zweitens kann niemand behaupten, Redmond zu beherrschen, aber in Puyallup hat das organisierte Verbrechen die Fäden fest in der Hand. Jedes große Syndikat braucht einen abgeschiedenen Ort zur Lagerung von Waffen, Drogen und anderen Gütern, die man in den gesetzestreuen Teilen der Stadt nicht lagern kann. Dieser Ort ist Puyallup. Also achten Mafia und Yakuza auf diesen Teil der

Stadt besser als auf Redmond. Sie werden natürlich keine Gesetzesverstöße ahnden, aber wenn sie eine Rechnung mit euch offen haben, haltet euch lieber fern.

Puyallups Äquivalent zu Glow City ist der Ort, der als Hell's Kitchen bekannt ist. Nach dem Ausbruch des Mount Rainier wuchsen Geothermiekraftwerke aus der Lavaebene, aber nach dem Crash wurden sie aufgegeben. Squatter zogen ein, angezogen von der Vorstellung, ein Dach über dem Kopf zu haben, und so sieht es heute aus. Aber die Gegend hat noch mehr zu bieten. Es gibt wilde Naturgeister, seltsame Critter und seltene Mineralien, also kommen Taliskrämer und Erwachte Wissenschaftler gern hierher. Die Einwohner, die meist nur an einem sicheren Unterschlupf interessiert sind, kümmern sich nicht um sie.

- Lillian Hammett von der Universität Washington führt eine großangelegte Studie über das Gebiet durch und kommt täglich her. Sie kennt sich hier nicht nur gut aus, sondern hat auch ein beeindruckendes Arsenal an Defensivzaubern entwickelt, die sie bei der Arbeit schützen sollen. Aber sie weiß, dass ihre Karriere davon abhängt, dass sie exklusive Ergebnisse publizieren kann. Also muss man besonders überzeugend sein, damit sie etwas erzählt.
- StarCaster
- Hammett flog früher per Hubschrauber ein, aber nachdem ein paar Hubschrauber mit Besuchern abgestürzt waren, beschloss sie, lieber den Landweg zu nehmen. Sie würde aber nur zu gern wieder fliegen. Wenn ihr also herausfindet, was die Hubschrauber vom Himmel holt, wäre sie ziemlich dankbar.
- The Electron Glider

Wenn ihr nach Puyallup kommt, besucht die Black Junk Yards, wo Leute Sachen hinbringen, die zerstört werden und für immer von der Bildfläche verschwinden sollen. Man kann hier Cyberware, Fahrzeuersatzteile oder vielleicht die Leiche, die sonst niemand im Sprawl findet, bekommen. Man muss aber vorsichtig sein, weil die Besitzer es nicht schätzen, wenn man sich durch das Zeug wühlt. Aber die Junk Yards sind riesig, also ist es leicht, sich vor den Wachen zu verstecken.

- Denkt aber daran, dass auch der größte Schrotthaufen nicht eure Aura verbirgt. Cecil Pfof, der Besitzer des Ortes, hat genug von Rattenschamanen, die hier ein und aus gehen, also hat er selbst einen angeheuert, der hier Wache schiebt. Der Neue heißt Yersinia und liebt nichts mehr, als Eindringlinge an Drähten in den Wind zu hängen und ihrem Betteln um Gnade zu lauschen. Um Gnade, die er so gut wie nie gewährt.
- Rikki Ratboy

Die andere Attraktion in Puyallup ist die Crime Mall, wo Haufen von Kriminellen versuchen, sich als die Stärksten und Härtesten zu verkaufen. Wenn man aber an all den Mächtegern vorbei ist, findet man auch fähige Leute. Wenn ihr also euer Team verstärken oder euch einem Team anschließen wollt, gibt es schlechtere Gelegenheiten.



Spät in der Nacht ist der interessanteste Ort von Puyallup das Underworld 93, ein Club, der schon viele Stars hervorgebracht hat. Die Leute reden immer noch von der Star-Suche, die Maria Mercurial hier abgehalten hat. Wenn ihr die neuesten Trends sehen wollt - oder wenn ihr beim Sehen der neuesten Trends gesehen werden wollt -, kommt hierher.

- Denkt daran, dass Newt, der Troll-Türsteher, eine Schwäche für Novacoke hat. Gebt ihm was, und eure Chancen, reinzukommen, steigen dramatisch. Die Besitzer mögen aber nicht, dass er das Zeug nimmt, also seid diskret.
- Rawhide

Ork-Untergrund

Wer die Orks und Trolle dafür kritisieren will, dass sie nach der Nacht des Zorns ein Gebiet, das sie ihr eigen nennen können, suchten, soll die Hand heben. Keiner? Ich auch nicht. Als sie nach einem Zufluchtsort suchten, war der Untergrund für sie bereit. Alles begann mit einem Netzwerk von Tunneln und Passagen zwischen Kellern und Kammern. Und die Einrichtungen wuchsen rasch an. Die Orks brachten Zwerge mit, die ihnen bei den Ausschachtungsarbeiten halfen. Außerdem nutzten sie natürliche Hohlräume und Dynamit. Heute ist der Untergrund ein ausgedehntes Netzwerk, von dem

keiner weiß, wo und wie weit es sich ausbreitet. Und genau so wollen die Bewohner es haben.

Menschen und Elfen - vor allem Elfen - kann ich nur raten, sich fern zu halten. Jede Sekunde, die ihr hier seid, steigt das Risiko, dass ihr angegriffen werdet, einfach weil ihr aussieht, wie ihr aussieht. Die Begleitung durch einen Ork oder Troll kann helfen, garantiert aber keine völlige Sicherheit.

Als Zwerg kommt man gut durch, sollte aber sein Glück nicht zu sehr strapazieren. Man ist Gast, und wenn man etwas tut, das als Affront empfunden wird, wird man rausgeworfen. Die Zwerge wurden vor nicht allzu langer Zeit aus dem Untergrund verbannt, und es gibt immer noch einige Ressentiments.

Als Ork oder Troll kann man sich problemlos bewegen, sollte aber trotzdem ein bisschen vorsichtig sein. Die Bewohner des Untergrunds sind alles andere als einig, und sie haben einige Fraktionen mit unterschiedlichen Etiketteregeln. Wenn sie diese als verletzt empfinden, kann man schneller zum Ziel werden, als man sich vorstellen kann.

- Ein Beispiel: Es gibt hier Orks, die (verständlicherweise) sehr misstrauisch gegenüber Oberweltlern sind. Also suchen sie immer nach Eindringlingen. Für manche - aber nicht alle - von ihnen ist das Tragen eines T-Shirts ohne Jacken ein Zeichen für Oberweltler, weil die Höhlen meist zu kalt dafür sind. Sie könnten also jeden T-Shirt-Träger sofort angreifen. Insgesamt kann alles hier unten furchtbar unvorhersagbar sein.
- Roofus

Genauere Ortsangaben im Untergrund zu machen ist ein sinnloses Unterfangen. Das einzig einigermaßen Sichere sind die Eingänge, aber es gibt so viele Gerüchte über Geheimeingänge und so häufige Einstürze, dass man nicht einmal die Eingänge wirklich sicher nennen kann. Es gibt ein paar wirklich permanente Eingänge: Der Eingang im Big Rhino ist dort und wird dort bleiben, genau wie der unter Lordstrung's Department Store.

- Die Ortsangaben im Untergrund sind veränderlich, aber Maxine's wird es immer irgendwo geben. Dort gibt es gutes Barbecue und Stripper, also werden die Orks, egal was im Untergrund passiert, es immer irgendwo unterbringen.
- Jack Hilborn

REGIERUNG

Der erste Schritt zum Verständnis von Seattles - oder jeder anderen - Regierung ist die Einsicht, dass Regierungen nicht dafür da sind, Gerechtigkeit oder Fairness durchzusetzen. Sie sind dafür da, den Konzernen ihr Geschäft zu erleichtern. Klingt das zynisch? Wie schade.

Die Regierungschefin ist unsere geliebte Gouverneurin Marilyn Schultz. Wie die meisten Regierungschefs muss sie sich mit einer Legislative auseinandersetzen. In Seattle ist dies der Metroplex-Kongress mit 100 Mitgliedern (10 für jeden Bezirk). Seine Sitzungstermine sagen schon fast alles über diesen Kongress: Er trifft sich einmal im Monat, jeweils am ersten Donnerstag. Das ist alles. Man sollte meinen, mit so wenigen Sitzungen ließen sich keine drängenden Fragen lösen, aber das ist falsch. Der Kongress ist einfach völlig unwichtig.

Schultz und ihre Lakaien sind nur dafür da, die Stadt für Leute, die dort Geld ausgeben könnten, gut aussehen zu lassen. Das bedeutet: vor allem für Touristen und Investoren. Daher konzentriert sich das Handeln und Planen der Regierung auf Downtown.

- Oder anders gesagt: Wenn ihr in den Barrens glaubt, ihr seid der Regierung egal, habt ihr ganz einfach recht.
- Rikki Ratboy

Schultz hat auch ein Kabinett, und diese 21 Leute sind sehr geneigt, Konzerninteressen wahrzunehmen. Sarah Desanter, die Kommissarin für öffentliche Anlagen, kommt von Shiawase Envirotech, und die Kommissarin für öffentliche Datenbanken, Olivia Yoshida, ist von Renraku.

- Vor langer Zeit wurde in einigen Vierteln beschlossen, dass Privatfirmen effizienter bei öffentlichen Dienstleistungen sind. Die Regierung von Seattle hält sich leidenschaftlich an dieses Prinzip. Die Regierung macht nicht viel mehr, als über Geldflüsse zu entscheiden. Die eigentliche Arbeit wird von den Konzernen gemacht. Für die Öffentlichkeit gibt sich die Regierung als Aufsicht, die dafür sorgt, dass die Leistungen ordentlich

durchgeführt werden. Ihr könnt euch selbst vorstellen, wie effizient das ist.

- SPD

Viel interessanter ist die Bezirksebene. Jeder Bezirk hat einen Bürgermeister und einen Rat, und diese kümmern sich darum, was wirklich geschieht, welche Genehmigungen erteilt werden, welche Straßen ausgebessert werden und so weiter. Die Bürgermeister haben zumindest ein bisschen Macht, und sie haben ein scharfes öffentliches Profil. Sie sind in vieler Hinsicht die Gesichter ihrer Bezirke, und wenn Konzerne die Regierung ein wenig zurückstutzen wollen, fangen sie gern bei den Bürgermeistern an.

- Genau richtig. Ein typisches Beispiel ist Tian C. Campbell, der Bürgermeister von Bellevue. Er begann, ein wenig überheblich zu werden, sprach mit den Execs, als wäre er einer von ihnen, und stellte sogar Forderungen. Die Konzerne hielten ihn für zu abgehoben und beschlossen, ihm die Flügel zu stutzen. Plötzlich verschwand der Präsident der im Bau befindlichen Bellevue Vista Mall (eines Lieblingsprojekts von Campbell), die Fertigstellung verzögerte sich, und Campbell musste versuchen, die Wogen zu glätten. Er hat sicher einigen Stress mit der Affäre, aber er sollte sich noch glücklich schätzen. Die Megakonzerns haben noch viel schwerere Geschütze, sie haben ihn recht sanft behandelt.

- Slug Bug

- Und Ed Cartwright? Sollte er sich auch glücklich schätzen?

- SPD

- Wer?

- SliceNDice

- Genau. Er ist der Präsident, der verschwand. Oder einfach nur ein weiterer Bauer im Spiel der Megakonzerns.

- SPD

Neben den Regierungen sind die Policlubs die anderen wichtigen politischen Kräfte. Wenn es Interessenten für eine Frage gibt, gibt es auch einen Policlub, der sich dieser widmet. Natürlich sind einige von denen einflussreicher als andere. Der Lower Queen Anne Commercial Club findet bei seinem Bürgermeister sicher leichter Gehör als der Redmond Kennel Kombat Klub. Die wichtigsten Policlubs sind zurzeit die Ork Rights Coalition, Awakened Workers' Party und Green Party. Humanis, Alamos 20K und die Ancients sind auch groß und mächtig, aber illegal. Also können sie die Regierung nicht leicht beeinflussen. Sie verbringen ihre Zeit hauptsächlich damit, zu zeigen, dass sie ihre Macht auch ohne die Regierung ausüben können.

- Die Policlubs waren schon zu Beginn ihrer Entstehung anachronistisch. Sie folgen einem Volksbewegungs-Ideal, das nicht mehr funktioniert. Das Volk ist gegen die Macht der Megakonzerns einfach chancenlos. Die Regierung weiß das und versucht, Policlubs hauptsächlich zu zähmen und einzubinden. Die Repräsentanten der Policlubs helfen der Regierung, ein Gefühl für das Volksempfinden zu bekommen. Die Regierung überlegt

dann, wie viele von den Zielen der Policlubs sie zu ihren eigenen machen kann, um mächtiger zu werden.

- Demosthenes
- Warum sollte die Regierung das tun? Sagtest du nicht gerade, Volksbewegungen seien machtlos?
- SkepticSkull
- Für die Regierung geht es nicht um die Macht des Volkes. Es geht um die Zustimmung, um viel Zustimmung. Vielleicht können die Regierungen sich damit ein bisschen gegen die Megas auflehnen. Die meisten bekommen aber nicht genug Unterstützung und können nie zeigen, dass sie ein Rückgrat haben.
- Demosthenes

ORGANISIERTES VERBRECHEN

Wir alle wissen, dass in Wirklichkeit nicht Exekutive, Judikative und Legislative die drei Gewalten im Staat sind. Es sind Konzerne, Regierung und organisiertes Verbrechen. Das sind die Mächte, die den Fluss von Geld und Gütern im Sprawl lenken, die entscheiden, wer wo arbeitet, und vor allem die Runs planen, die wir vielleicht machen.

Das organisierte Verbrechen blüht in Seattle, weil es mehr als genug zu tun gibt. Drogen, BTL, Prostitution, Menschenhandel, Schutzgeld, Glücksspiel, Auftragsmord: Alles, was illegal ist und organisiert durchgeführt werden kann, wird gemacht. Und manchmal ist es nicht mal nötig, organisiert vorzugehen.

Mafia

Die Mafia und Yakuza kämpfen um den Titel des größten Verbrechersyndikats in Seattle, und meist sind die Straßen morgens blutig davon. James O'Malley hat die Mafia fest im Griff, und er demonstriert regelmäßig, warum die führenden Dons des Kontinents ihn aus dem Ruhestand zurückgeholt haben. Der Gedanke, die Yakuza könnte stärker werden, lässt ihn rot sehen. Die „Botschaften“, die er der Konkurrenz übermittelt, sind in ihrer fantasievollen und schrecklich blutigen Ausführung bemerkenswert.

- Ich will hier nicht zu sehr ins Detail gehen, aber man kann sagen, dass er eine Tendenz hat, Eingeweide wie Luftschlangen zu drapieren. Häufig genügt der Geruch allein, um die Botschaft zu verbreiten.
- YakHerder

Natürlich wird die Yakuza sich nicht einfach von O'Malley überrollen lassen, und viele von dessen Leuten machen sich Sorgen, dass alles auf einen Krieg der Syndikate zustrebt. Es gibt aber auch einige, die sich darauf freuen. Die Frage ist, was David Galucci, O'Malleys Stellvertreter, der für Puyallup verantwortlich ist, dazu sagt. Galucci

ist so charismatisch, dass sich viele Leute seiner Entscheidung anschließen werden. Er könnte sich als Königsmacher fühlen, was ihn gefährlich machen würde.

- Wir sollten nicht so tun, als wäre die Frage spannend. Galucci hat mit den Yaks in Puyallup genug Schwierigkeiten, und er wird mit ihnen keine Versöhnung suchen. Wenn O'Malley in den Krieg zieht, wird Galucci an seiner Seite sein.
- OKFella
- Ich wäre da nicht so sicher. Galucci könnte seine Schwierigkeiten mit den Yaks als normalen Teil des Geschäfts betrachten und nur auf Spannungen im Mob warten, um O'Malley zu entmachten. Dabei hilft ihm, dass er in O'Malleys Auftrag einen Haufen Schläger aus Puyallup anheuern soll, die im Zweifelsfall wohl ihm gegenüber loyal wären. Wenn er gegen O'Malley vorgehen wollte, hätte er damit schon eine kleine Armee zur Verfügung.
- Devil Rat

Yakuza

O'Malley will vielleicht einen Krieg, aber die Yaks scheinen den Konflikt nicht eskalieren lassen zu wollen. Sie sind nach den jüngsten Zusammenstößen einfach noch nicht wieder auf voller Stärke und wollen ihre Reihen erst wieder auffüllen und die Neuen Erfahrungen sammeln lassen, bevor allzu viel Gewalt ausbricht.

Hanzo Shotozumi überwacht den Wiederaufbau und hat beschlossen, sich wieder mehr auf die Traditionen zu berufen. Er hofft, der Anblick von Yakuza-Soldaten, die mit traditionellen Tätowierungen, neuen Schusswaffen und blitzenden Klingen durch die Straßen gehen, könnte bei der Anwerbung neuer Rekruten helfen.

- Die Yakuza will auch ihren Technologievorsprung nutzen. Ihre BTLs sind einfach die besten, und deshalb sind sie auf diesem Markt stark. Außerdem garottieren sie jeden an den Docks, der BTL ohne ihre Zustimmung einführt.
- Chip Truth

Seoulpa-Ringe

Es gibt Beobachter, die die Seoulpa-Ringe für verrückt halten, weil sie versuchen, sich in Territorien einzunisten, die von Mafia und Yakuza beherrscht werden. Verrückt sind sie wohl, aber sie verdienen gutes Geld damit. Nicht, dass dieses Geld an einem bestimmten Ort verdient wird. Die Seoulpa-Ringe sind nicht so zentral organisiert wie die beiden anderen Gruppen. Dadurch finden sie leicht Rekruten, weil sie sich überall im Sprawl verbreiten und verschiedenste Geschäfte betreiben können.

Ihre Spezialitäten sind kleine Einbrüche und Straßen-Glücksspiel, und meist arbeiten die einzelnen Ringe unabhängig voneinander. Sie können manchmal bei längerfristig angelegten Projekten

zusammenarbeiten, und in letzter Zeit sind bei ihnen hochklassige Decker-Fähigkeiten zu sehen. Das kommt wohl daher, dass die Ringe aus Korea leicht mit hochmodernen Decks versorgt werden können. Die große Überraschung ist nicht, dass Konzerne mit dem organisierten Verbrechen zusammenarbeiten, sondern dass sie es so offensichtlich tun.

- Was haben die Konzerne davon? Wollen sie nur die Konkurrenz ein wenig ärgern?
- Slithereen
- Zum Teil. Aber sie verschenken die Decks ja nicht. Sie gewähren nur einen Preisnachlass und bekommen meist eine Vorkaufsoption auf alle Daten, die die Decker finden.
- OKFella

Go-Gangs

Go-Gangs sind wahrscheinlich jene Verbrecher, die den armen Normalbürgern von Seattle am meisten Angst machen. Mafia und Yakuza sind auch bedrohlich, aber sie bewegen sich innerhalb von mehr oder weniger bekannten Grenzen. Sie haben bestimmte Ziele, und wer ihnen dabei nicht in die Quere kommt, bekommt eher wenige Schwierigkeiten. Für die angsterfüllten Konzerndrohnen scheint es aber keine Möglichkeit zu geben, den Go-Gangs auszuweichen. Sie leben für die Gewalt, fahren die Straßen des Sprawls rauf und runter, jagen alle, die sie schief anschauen oder die sie einfach nicht mögen, und quälen sie zu Tode. Ich würde den Mythos von spontaner, unprovoked Gang-Gewalt nur zu gerne entlarven und behaupten, wer nicht bei einer Gang sei, sei sicher. Aber das wäre eine Lüge. Go-Gangs gedeihen durch spontane Gewaltausbrüche, und die Geschichten, die sie am liebsten immer wieder erzählen, handeln von den überraschten Gesichtern ihrer Opfer, als ihre Fahrzeuge sich überschlugen.

- Ja, diese Kerle sind wirklich ein Haufen Psychos. Andere Verbrecher wollen Geld, also kann man sich mit etwas Glück freikaufen. Go-Gangs wollen aus euch ein Wrack machen, und das Wrack wird durch Geld nicht schöner. Zumindest nicht im Augenblick. Und für sie zählt nur dieser „Augenblick“. Ihr könnt also Credsticks von beliebiger Farbe hochhalten, und sie werden euch trotzdem einstampfen.
- Interceptor
- Du machst einen Unterschied zwischen Go-Gangs, Mafia und Yakuza, aber meist gibt es einfach keinen Unterschied. Die Großen nutzen Go-Gangs als Soldaten oder Kuriere. Sie können nützliche Helfer sein, vor allem weil Gewaltausbrüche durchaus im Sinne der Syndikate sein können.
- OKFella

Die Namen der Go-Gangs zu kennen, bringt meist nicht viel. Wenn ihr aber bei einem Quiz in der Bar auftrumpfen wollt, solltet ihr die größten von ihnen kennen: Die Red Rovers (North Intercity 5), Eye-Fivers (Central Intercity 5), Spike Wheels (South

Intercity 5), Leather Devils (Intercity 90) und die Hellhounds (Intercity 405). Wichtig ist: Wenn ihr auf dem Highway seid und sich mehr als ein Motorrad mit gleicher Lackierung nähert, dann werdet nicht schneller, werdet nicht langsamer, vermeidet Augenkontakt und verlasst den Highway so schnell wie möglich.

Gangs

Blabla, Straßengangs sind eine Plage, Fülltext, sie reichen von kleinen Clubs bis hin zu wohlgeschmierten Verbrechensmaschinen, besorgtes Stirnrnzeln, Geste der Besorgnis um die Jugend, letzte Aufforderung, endlich die sinnlose Gewalt zu beenden, die so viele junge Leben fordert. Jetzt haben wir all die Standards abgearbeitet, die Leute zu Gangs von sich geben, und können uns um die Gangs kümmern, die uns Sorgen machen könnten.

Als erstes muss man die Ancients nennen. Das ist eine Gang, die sich weniger über Territorium als über Abstammung definiert. Es geht ihnen um elfischen Stolz und elfische Ehre. Diese Phrasen bedeuten für jeden etwas anderes. Manche Leute sehen etwas Edles an den Ancients: den Willen, nach einem Kodex zu leben und den Stärksten und Besten den Weg zur Spitze zu ebnen. Andere sehen die Gang als einen Haufen von Elfen, die ihr psychopathisches Verhalten mit hübschen Worten und sinnlosen Ritualen rechtfertigen wollen. Egal, wie man sie sieht: Sie sind viele, und sie sind brutal. Und wenn man ein Ork ist und einen Haufen Elfen in Dunkelgrün und Blau ankommen sieht, sollte man seinen Tagesplan überdenken, weil Gewalt in der Luft liegt.

Wenn es um pures Chaos geht, kann den Halloweeners niemand das Wasser reichen. Die Mitglieder sind größtenteils Menschen, die Aktionen haben aber kaum rassistischen Hintergrund. Sie suchen einfach nach Sachen, die sie anzünden, sprengen oder auf andere Weise in tausend Stücke schlagen können. Sie reagieren instinktiv auf Ordnung: Ihnen wird schlecht, und sie versuchen alles, um sie zu vernichten.

- Sie lieben vielleicht Chaos mehr als alles andere, aber auch Freaks mit Horrormasken müssen essen. Mein Lieblingsgambit ist, zu versuchen, ihnen ein paar Nuyen als Ablenkung hinzuwerfen. Ich muss nur aufpassen, dass ich mich nicht verzecke.
- St. Thecla

In Redmond ist eine der Gangs, auf die man Acht geben muss, die Crimson Crush. Sie haben ihre Basis bei einem zerstörten Apartment-Komplex namens Bargain Basement und sind aktiver und geschäftstüchtiger als normale Gangs. Sie unterhalten in ihrem Gebiet ein florierendes Prostitutionsgeschäft und werden wohl bald die Aufmerksamkeit der großen Fische erregen. Dann werden diese die Gang

entweder zum Partner machen oder zerquetschen wollen. Oder die Gang fühlt sich selbst stark und reich genug, um die Syndikate herauszufordern.

- Viel Glück damit. Manchmal müssen die kleinen Fische die Vorteile des Kleinsiegs lernen.
- OKFella
- Die Crush haben keine Wahl. Der Kundenstock wird immer größer, und der Drang, all das Geld auszugeben, steigt im selben Maße. Natürlich kommt ein Großteil des Geldes von Kunden, die Verbindungen zur Yakuza haben. Man hofft, die Crimson Crush aufzupumpen, bis sie sich traut, gegen die Mafia vorzugehen. Die Yakuza ist damit beschäftigt, sich neu zu formieren, und wäre über eine Ablenkung der Mafia recht glücklich.
- Simone Says

DIE RUNNERSZENE

Wollte ich eine vollständige Liste der möglichen Kontakte und interessanten Orte in Seattle aufstellen, könnte sie ein ganzes Buch füllen. Und sie wäre veraltet, sobald sie rauskäme. Leute sterben, Bars und Hotels schließen, und die allgemeine Lage ändert sich zu schnell, als dass man ewig gültige Aussagen machen könnte. Da ich aber damit begonnen habe, Seattle als weltgrößte Shadowrun-Bühne darzustellen, sollte ich auch ein wenig über die Konkurrenz und mögliche Helfer in den Schatten sprechen.

Passt auf einen Kerl namens Yankee auf, der manchmal hier postet. Er hat alle Qualitäten, die ihn ziemlich tödlich machen: eine schnelle Hand, viel Charme, ein sicheres Ziel und eine zutiefst amoralische Lebenseinstellung. Viele Leute glauben, er verschwende sein Talent, indem er weiter das Konzernspiel spielt, aber er hat noch nicht all seine Kräfte mobilisiert. Wenn er das hat, wird es interessant. Er ist der Typ, der eine Armee führen könnte: entweder zum Sieg oder zu einem wilden, sinnlosen Sturm. Über eine Klippe.

- Ich finde es immer verwunderlich, wenn ein Shadowrunner als amoralisch bezeichnet wird. Ich betrachte diese Worte als Synonyme.
- Yankee
- Nur weil es schwer ist, sich an einen Ehrenkodex zu halten, heißt das nicht, dass man es nicht versuchen sollte.
- Argent

Wer einen Runner mit unübertrefflichen Connections sucht, sollte Dirk Montgomery in Auburn aufsuchen. Dirk ist der Typ, der seinen echten Namen statt eines Straßennamens benutzen kann. Er ist der typische einsame Mann, der auf den finsternen Straßen geht. Wenn man glaubt, Shadowrunner könnten ein wenig Anstand besitzen, dann ist Montgomery genau der Richtige.

Oder vielleicht Argent. Auch er schießt schnell und ist ein Profi durch und durch, ein Veteran der

Wüstenkriege mit schwarzen Cyberarmen, die sich bewegen wie dunkle Blitze. Er hat seine Prinzipien, aber man sollte nicht glauben, er wäre weich oder nicht fähig, zu tun, was getan werden muss. Er ist seit Langem auf der Straße und kennt die Schatten von Seattle in- und auswendig. So lange überlebt man nicht, ohne die eigenen Prinzipien im Notfall zu beugen und ein paar Schädel einzuschlagen.

- Manchmal fragen sich die Leute, ob es wirklich so schwierig ist, einen Runner zu finden, der einen nicht bei einem Run hintergehen oder bei der Beute betrügen wollte. Wenn man mehr als zwei Runs – oder manchmal nur einen – hinter sich hat, weiß man, dass es wirklich so ist.
- Kham
- Ihr seid alle neidisch auf die Leute, die schlau und schnell genug sind, ihre Schäfchen vor euren ins Trockene zu bringen.
- Mancuso
- Das redest du dir ein, Cuso. Du vergisst dabei, dass drei verschiedene Gruppen von Gangern hinter deinem Kopf her sind. Auf den deine früheren Chummer gern einen Preis ausgesetzt haben.
- Hatchetman

Wenn ihr ansässige Runner fragt, wer es richtig macht, hört ihr wahrscheinlich von Sally Tsung und ihrem Team. Es gibt einige fähige Gruppen, aber nur wenige kommen mit der Stilsicherheit und Kreativität aus Schwierigkeiten raus wie diese Leute, zu denen Dodger mit dem Deck, Ghost Who Walks Inside mit dem Katana und Kham mit der rohen Gewalt und manchmal ein paar Straßendrogen gehören. Man schwärmt immer noch von der Extraktion eines Mitsuhama-Execs, die sie vor Kurzem abgezogen haben. Dabei warfen sie den Kerl aus dem 110. Stock, machten einen Basejump hinter ihm her, verschwanden mitten in der Luft vor den Maschinenpistolensalven, tauchten ein paar Sekunden später wieder auf und in den Kanälen unter und kamen zehn Kilometer weiter mit zwei Dutzend Teufelsrattenfellen an die Oberfläche.

- Das klingt amateurhaft. Weiß nicht jeder, dass die besten Runner jene sind, die man nicht bemerkt?
- Fantom
- Klar. Versuch mal, in einer Nullzone nicht bemerkt zu werden. Allein dass sie noch am Leben sind, ist schon bemerkenswert.
- Findler-Man

Haltet auf den Straßen Ausschau nach einem Kerl namens Serrin Shamandar. Er kommt nicht allzu oft nach Seattle (er stammt aus Europa), aber wenn er auftaucht, ist es ein Erlebnis. Er ist ein seltsamer Kerl, einer dieser Runner für das Gute, von denen wir hören, die die meisten von uns aber nicht sind. Also kann es leicht passieren, dass er unser Gegner ist. Wenn das passiert, schaut unschuldig drein und haut ab. Ihr wollt sicher keine offene Auseinandersetzung mit ihm. Er ist eine Zauberschleuder und kann

auch mit einer Smartgun gut umgehen, also fallen ihm schon vor dem Frühstück zwölf verschiedene Todesarten für euch ein. Seine Ehrvorstellungen behindern ihn aber. Also kann er euch gehen lassen, wenn ihr ihn nicht angreift und euch brav zurückzieht. Das ist das Beste, was ihr machen könnt. Shamandar ist ein Elf und leicht an seinem Hinken zu erkennen, das ihn aber keineswegs zum leichten Opfer macht.

Zum Schluss: Wenn ihr einen Elfen mit Clownsminke seht, dreht euch um und lauft nicht, sondern rennt in die andere Richtung. Es gibt keine konkreten Informationen über diesen Kerl, aber soweit ich weiß, ist noch nie etwas Gutes bei einer Begegnung mit ihm herausgekommen.

- Das verletzt mich zutiefst.
- The Laughing Man

FAZIT

Wenn ihr in Seattle arbeitet, seht das wie eine Musikkarriere oder eine Schmiedelehre. Oder eine andere Karriere, die euch einiges an Lehrgeld abverlangt, bevor ihr es an die Spitze schafft. Seid ein wenig demütig. Wenn ihr euch im Gebiet nicht auskennt, lasst euch von Leuten, die sich auskennen, belehren. Tretet nicht auf, als wärt ihr ein Geschenk Gottes an Mr. Johnson. Ihr könnt wirklich gut sein, aber in dieser Stadt hat Mr. Johnson wahrscheinlich schon bessere gesehen. Betretet die Bühne mit dem Willen zu lernen und hängt euch an eine Gruppe, die euch unterwegs ausbildet. Dann seht mal, wie weit ihr kommt.

CHICAGO 2050

Gepostet von: Old-Timer

- Ich habe einen alten Freund kontaktiert, den ich in Chicago in den Dreißigern getroffen habe und der immer noch dort lebt. Er kaute mir eine Stunde lang ein Ohr ab, bevor ich ihn endlich bitten konnte, einen Überblick über Chi-Town zu geben – vor allem darüber, was für Runner interessant sein könnte. Fünf Stunden später fand ich dies im Posteingang. Der Alte hat es mit dem Diktaphon aufgenommen, also wundert euch nicht über gelegentliche Tiraden. Ich wollte sie zuerst löschen, aber sie enthalten doch ein paar gute Tipps. Kommentare sind zugelassen, aber bleibt zivilisiert.
- Captain Chaos

DIE GEOGRAPHIE CHICAGOS: STADT AM SEE, RIESIGER SPRAWL

Ich liebe meine Heimatstadt, aber obwohl ich seit fast 70 Jahren am selben Ort lebe, nenne ich Chicago nicht meine Heimatstadt. Lasst mich etwas

über „Chicago“ erklären, das die meisten Leute nicht begreifen. Die Stadt Chicago ist etwas ganz anderes als das Konzept von Chicago. Ich habe mein ganzes Leben im selben Haus gelebt oder es zumindest besessen. In meiner Jugend bekam jeder, der mich fragte, woher ich kam, dieselbe Antwort: „Chicago“. Aber ich habe nie in der Stadt gelebt. Ich wuchs in Palos Hills auf, aber es war viel einfacher, „Chicago“ zu sagen als „Palos Hills“. Das ergab nämlich in 99 Prozent der Fälle die Frage: „Wo ist das?“. Damals musste ich nur erklären, dass es eine Vorstadt von Chicago war. Heute ist es tatsächlich ein Teil des Sprawls in der Southside.

Chicago besteht aus sechs geographischen Gebieten: Downtown (oder „The Elevated“), den Sub-Sprawls O’Hare, Northside, Westside, Southside und The Noose. Jedes davon, außer The Noose, besteht aus politischen Körperschaften und umfasst Dutzende Städte, Dörfer und Weiler. Viele Gebiete sehen sich immer noch als die Gemeinde, die sie einst waren. Aber in Wirklichkeit sind sie alle Chicago. The Noose und ein großer Teil dessen, was die Leute einst als Chicago betrachteten, ist heutzutage eine zertrümmerte Ruine.

Der Sprawl um Chicago ist ziemlich flach, das Land ist Teil einer Moräne aus der letzten Eiszeit. Durch die Einwirkung von Flüssen und Menschen ist es aber nicht völlig flach. Flüsse haben das Gebiet durchschnitten und geformt, und Menschen haben neue Wasserwege geschaffen, Flüsse umgeleitet und Hügel aus Aushub und Felsen aufgeschüttet. Keiner davon ist aber so hoch wie die gigantischen Türme, die in den verschiedenen Vierteln aufragen.

Downtown (oder „The Elevated“)

Glanz und Gloria Chicagos. Früher war es die Skyline am Lake Michigan, die das Bild von Chicago prägte. Nachdem der Sears Tower zusammengebrochen war, hat sich Downtown nie wieder erholt, und das klassische Bild wurde zur Erinnerung an das, was die Stadt verloren hatte. Inzwischen ist die neue Skyline, The Elevated, genau so berühmt. Die Kleeblattbahn, die sich durch all die Glas- und Metalltürme windet, ist das neue Bild von Chicago, besonders mit der alten Stadt und dem Seeufer im Hintergrund.

Downtown ist die Konzernzentrale, vor allem in der Mitte des Kleeblatts, bekannt als „The Core“. Hier haben nicht nur die Großen Acht und ein paar große Firmen aus Chicago ihre Niederlassungen, sondern es finden sich auch die Unterhaltungseinrichtungen der Oberklasse wie SkyView, Almost Heaven, Icarus Reach und Tru.

Hier liegen auch die teuersten Grundstücke der Stadt. Und über den Trassen der Einschienenbahn Skytrack steigen die Quadratmeterpreise mit ihrer Höhe über dem Boden. Niemand, der weniger als 100.000 Nuyen im Jahr verdient, lebt über den Trassen. Und das ist die Untergrenze, mit der man

gerade noch auf Trassenhöhe (meist im siebten Stockwerk) über die Runden kommt. Ein paar der Arbeitsbienen, die für das strahlende Lächeln und das reibungslose Funktionieren der Gegend zuständig sind, kommen aus Southside und Westside, aber die meisten leben unter den Trassen oder im Rest von Downtown, der nicht zur „L“ gehört. Denkt daran, dass Downtown außerhalb der Bahntrassen noch viel mehr zu bieten hat.

Es gibt einen Haufen interessanter Orte und Leute, die Runner kennen sollten. Ich führe euch durch die Sehenswürdigkeiten und versuche, mich nicht zu verzetteln.

The Core

Wenn das Herz des alten Chicago The Loop war, ist das Herz des neuen Chicago The Core. Hier, im Herzen von Downtown, liegt das Zentrum von Geschäft und Vergnügen. Ruhm und Reichtum werden von der Himmelsstadt aus Glas, Glamour, Beton und Stahl angezogen. Wichtig ist, hier nicht aufzufallen. Die Sicherheitsmaßnahmen sind streng, und die Wachen zögern nicht, jeden anzuhalten, der aussieht, als gehöre er nicht her. Und sie schlagen auch Schädel ein, um ihren Standpunkt zu verdeutlichen.

Alle AAA-Konzerne haben Büros in Downtown, und die meisten haben ihre eigenen Gebäude. Ares, Aztechnology, Federated-Boeing, Fuchi, Mitsubishi, Saeder-Krupp, Truman Tech und Yamatetsu haben hier eigene Wolkenkratzer. Der ortsansässige AA-Konzern Truman Tech dominiert die Skyline mit seinem 1435 Meter hohen Monstrum. Das ist, um die Dimensionen zu verdeutlichen, mehr als drei mal so hoch wie der alte Sears Tower.

Meist hatte ich hier Schutzaufträge für reiche Leute, die andere reiche Leute verärgert hatten. Der Erfolg von Aufträgen, die in die andere Richtung laufen, hängt wie gesagt von Unauffälligkeit ab. Straßensjungen aus den unteren Ebenen kommen hier nicht mal in die Nähe, bevor Eagle sie anhält und wieder in Hölle hinabstößt. Ich habe auch ein paar Aufträge gegen die Konzerne im Core durchgeführt. Harte Jobs mit scharfen Sicherheitsmaßnahmen, schlechtem Zugang und erbärmlichen Fluchtrouten. Das Gute ist nur, dass man in den unteren Ebenen seinen Decker ganz gut parken kann. Wo wir bei Deckern sind: Es gibt ein paar Zugangspunkte dort unten, von denen aus man mehr als ein Gebäude im Core erreichen kann. Die können aber von verschiedenen Teams mit ihren Deckern umkämpft sein, also sollte man vorsichtig sein oder dafür sorgen, dass der eigene Decker sich umhört, ob jemand anderer zur selben Zeit dorthin will.

Wenn ihr zu einem Treffen wollt, zieht euch ordentlich an und versteckt euch hinter einer guten SIN. Es gibt Johnsons, die Clubs im Core für Treffen benutzen, nur um zu sehen, ob die Runner gut

genug sind, um dorthin zu kommen. Damit werden auch die Muskeln eines Teams begrenzt, wenn sie die schlechte Angewohnheit haben, offensichtliches Chrom und schlechte IDs zu tragen. Seid nach einem Job bei allen Austausch, die über den Trassen stattfinden, vorsichtig. Es ist für Mr. Johnson sehr leicht, euch reinzulegen, wenn er seine eigenen und die Leute vom Core auf seiner Seite hat.

- Er sagt es nicht laut, aber ich sage es: Seid im Core nicht SINlos. Von vielen Skyparks aus kann man Wertlose runterwerfen. Putzen müssen dann die Unteren.

- TowerofPower

- Entschuldigung, was ist ein Skypark?

- NooseGoose

- Die Execs wollen da oben frische Luft. Sie wollen aber dafür nicht nach unten gehen, also gibt es viele Freiluft-Verbindungen zwischen den Gebäuden, und auf vielen Häusern sind Parks und Gärten angelegt. Frische Luft, schön gestaltete Landschaften und kein Proll in Sicht: der Himmel der Execs.

- TowerofPower

Asher Dust

Das ist kein Ort, sondern eine Person. Asher ist der Mann, den jeder kennen sollte, der in Downtown, und besonders im Core, arbeitet. Asher ist ein Elf mit einem Modegeschmack aus schlechten Trideos. Er trägt über jedem Outfit einen langen Mantel, immer einen Hut und dazu Cowboystiefel.

Asher hat seine Augen und Ohren überall in der Elevated und überall in Downtown gute Verbindungen. Mafia, Konzerne, Runner, Technik, Waffen, Panzerung, Daten: Er kann Informationen über alles bieten, was man braucht. Das klingt toll, oder? Da muss ein Haken sein, oder? Tja, der Haken ist: Asher arbeitet nur mit den Guten zusammen. Damit meine ich nicht die Bullen (wir alle wissen, dass die nicht wirklich „gut“ sind). Ich meine Runner mit einem schweren Fall des WRS (Weißer-Ritter-Syndrom). Seine Augen und Ohren informieren ihn auch über die Handlungen von Runnern, und wenn es über euch zu viele hässliche Gerüchte gibt, will er nichts mit euch zu tun haben. Bleibt auf der lichten Seite des Graus, und alles ist in Ordnung. Wendet euch der dunklen Seite zu, und ihr verliert Asher. Leute machen manchmal Fehler und geraten in Situationen, aus denen sie nicht mehr sauber herauskommen. Wenn man dann Ashers Gnade wiedererlangen will, muss man für ihn arbeiten. Meist mit einigen Auflagen und ohne Bezahlung. Das ist der Preis, den ihr für eines der besten Informationsnetzwerke in Chicagoland bezahlen müsst.

- Dieses nette Image ist recht schön. Aber alle „Bösen“ sind dann gegen euch. Asher hat haufenweise Feinde in der ganzen Stadt. Wenn ihr bei

ihm in Ungnade fällt, könnt ihr vielleicht bei den „Black Hats“ Anschluss finden. Das ist eine Gruppe von Runnern, Schiebern und Johnsons, die von Asher fallengelassen wurden, und nun ein Gegen Netzwerk bilden. Seid aber vorsichtig: Manchmal wollen sie als Bezahlung, dass ihr Asher ins Handwerk pfuscht, und dann hassen dessen Leute euch.

- Chi-Guy

Yamatetsu Spire

Ich weiß nicht genau warum, aber Yamatetsu wollte die alte Chicago Spire im Core nachbauen. Irgendeine PR-Datei sagt wahrscheinlich etwas über das Ehren der Vergangenheit, aber es gibt die Spire noch. Ich finde, man hätte dem Original mehr Ehre erwiesen, wenn man es wieder bewohnt hätte, aber dann wären wohl viele moderne Einbauten weggefallen. Und man hätte in der Noose bauen müssen. Die Yamatetsu Spire steht nahe dem Ostrand des Core. Ich habe mal gelesen, sie hätten hier gebaut, um in Sichtweite der alten Spire zu sein, aber ich dachte immer, sie wollten etwas damit aussagen. Die neue Spire ist der einzige Turm am Ostrand von Downtown und dreimal so hoch wie alle anderen Gebäude in der Gegend. Obwohl der Truman Tower direkt nördlich davon immer noch viel höher ist.

In den oberen Geschossen sind die Chicago-Büros von Yamatetsu, die Wohnungen und Unterhaltungseinrichtungen für Angestellte in den mittleren Geschossen, und Geschäfte und Büros für andere Konzerne in den unteren. Diese Höhenangaben gehen von den Bahntrassen aus. Unter dem Trassenniveau hat Yamatetsu Mietwohnungen, ein paar Geschäfte und einige seiner gefährlicheren Forschungslabors.

- Yamatetsu macht hier echt verrückten Dreck. Ich habe da unten viele Hüter und ein paar wahnsinnige Geister gesehen. Ich weiß nicht, warum die wahnsinnig sind, aber sie sind echt unangenehm.
- Arcanum
- Die machen gar nichts dort. Yamatetsu unterhält hier eine Art Geister-Gefängnis. Die Wahnsinnigen, die man dort trifft, sind Ausbrecher.
- Astral Diva
- Yamatetsu Chicago wird von einem Yamatetsu Imora geleitet, einem Konzernbürger, der den Namen statt seines eigenen Familiennamens angenommen hat. Er ist ein typischer hochgestellter Exec: gnadenlos profitorientiert und extrem konservativ. Ein paar jüngere Execs hätten ihn gern aus dem Weg, aber sein Griff ist felsenfest. Und er hat keine Leichen im Keller. Er ist ein verdammter Roboter. Seine linke Hand ist ein Mister K: Problemlöser, Bodyguard, Auftragsmörder und Schieber. Wenn ihr in Yamatetsu-Geld bezahlt werdet, kommt das von K.
- Katie Kite
- Yamatetsu vergibt vor allem Runs gegen Ares, aber für Imora ist alles ein legales Ziel, was nicht aus Japan kommt. Offenbar hat er Mister K ausgeschiedt, um sich in der Szene umzuhören und herauszufinden, welche Gruppen gegen welche Kons die meisten Runs machen. Theoretisch ergibt das eine Auswahlliste für Top-Teams. In Wirklichkeit ist es eine Todesliste,

die Imora an andere Japanokons weitergeben kann, wenn er sich beliebt machen will. Der Scheißkerl.

- Second City Trog

Malony Government Complex

Ich liebe diesen Ort, weil er so schön das Machtverhältnis zwischen Regierungen und Konzernen abbildet. Den Komplex als solchen finde ich aber wenig anziehend. Nahe dem Südrand der nordwestlichen Bahnschlinge kauert eine Ansammlung niedriger, weißer, grauer und brauner Zweckbauten. Man kann sie von fast allen Türmen im Core mit gutem Blick nach Westen sehen. Es ist aber schwierig, sie in der Masse der anderen Gebäude auszumachen. Deshalb gefällt mir der Anblick. Die Regierung ist ein ferner Schmutzleck, der vor dem schmutzigen Hintergrund kaum zu erkennen ist.

Aus diesem kleinen Komplex kommen viele Aufträge der Mafia, und auch einige für die Regierung. Chicagos Politbetrieb läuft immer noch und hat noch einige Macht in der Stadt, die er beschützen soll. Die Bundesbehörden haben hier ebenfalls ihre Büros, und die wenigen Agenten und Beamten sind ziemlich beschäftigt. Es gibt viele Verbrechen zu untersuchen, und das ist wegen der vielen Grenzen schwierig. All die Politspiele sorgen dafür, dass die Bundesleute gute Connections und viele Informationen haben. Und einige von ihnen sind gern bereit, diese Informationen an die richtigen Leute durchsickern zu lassen.

- Man darf aber nicht vergessen, dass sie Feds sind. Sie wollen immer noch lieber Kriminelle fassen, statt Tatorte zu säubern. Wer zu weit geht, kann leicht selbst zum Ziel eines Runs werden.
- Wolf
- Agent Black (den ich unter keinem anderen Namen kenne) hat nichts gegen tote Kriminelle in seinem Bezirk. Er selbst sucht fast nur Serienmörder.
- SPD
- George Tollison war ein guter Mann, aber die Mafia tötet die, die sie nicht korrumpieren kann. Der frühere Staatsanwalt wurde vor zwei Jahren hinter dem Dinkly-Gebäude erschossen. Seine Tochter wird bald ihren Abschluss in Jura machen. Hoffentlich ist sie schlauer, als er es war.
- Tony Mamaluke

Die Monorail

Chicago hatte mit seiner Metrorail immer ein großartiges Nahverkehrsnetz. Skytrack hat diese Tradition mit der Einschienbahn rund um Downtown fortgeführt, was viele an die alte Trasse am See erinnerte. Skytrack wollte nicht einfach nur ein neues Transportsystem schaffen, also machten sie aus der Monorail etwas Besonderes. Im Core

verläuft ihre Trasse sieben Stockwerke über dem Straßenniveau. Alle Stationen sind auf dieser Höhe, und viele davon sind mit zusätzlichen Attraktionen über (und für manche Unterhaltungseinrichtungen unter) Trassenniveau versehen. Eine der wichtigsten Stationen im Core befindet sich im Truman Tower. Die Sicherheitslage dort ist oft ein wenig verzwickter, da Skytrack die Station und das ganze siebte Stockwerk besitzt und Eagle Security unter Vertrag hat. Truman aber benutzt eigene Sicherheitsleute. Das ergibt, vor allem wenn die Mutterkonzerne gerade im Clinch liegen, Kompetenzgerangel. Das ganze System ist wie ein langgestreckter Jahrmarkt mit besonderen Wagen für SimSinn-Fahrten, Empfänge, Essen und sogar Bankette. Mein Sohn hat einen der Bankettwagen für seinen Hochzeitsempfang benutzt. Wir sind stundenlang trinkend, tanzend und feiernd rund um Downtown gefahren. Und die Leute, die um Downtown wohnen, hatten es nicht weit nach Hause.

Außerhalb des Core verlaufen die Trassen in abnehmender Höhe, bis sie am Rand das Straßenniveau erreichen. Die meisten Schienen liegen in Downtown etwa in drei bis fünf Stockwerken Höhe, und alle Stationen sind in größere Gebäude, gemeinsam mit Unterhaltungszentren, integriert. In der Nähe der Stationen gibt es Fahrzeug-Aufzüge zum Austausch von defekten Wagen und zum Verlängern der Züge in Stoßzeiten. Innerhalb und außerhalb des Core besitzen die Stationen oft Aufzüge, die eine Verbindung zu anderen Bahnen von Metrorail oder Amtrak herstellen. Dadurch können Pendler verschiedenste Teile der Stadt und des Umlandes erreichen, ohne sich jemals dem oft schrecklichen Wetter auszusetzen.

- Die Sicherheitsmaßnahmen beim Ein- und Aussteigen sind streng, aber in den Zügen sind sie weniger ausgeprägt. Also werden die Züge gern für Übergaben benutzt.
- Trench

Wind Transit Terminal

Dieser gewaltige Komplex liegt am Nordrand des Core und dient als zentraler Busbahnhof der Stadt. Die Einrichtung ist riesig, aber die meisten Einwohner des Core werden davon nie mehr als ein Schild über einem großen Garagentor sehen, wenn sie von ihrem Konzern keine Besichtigungstour geschenkt bekommen. Und selbst auf diesen Touren sieht man kaum ein Zehntel dieses Giganten. Neben der Kommunikationszentrale für alle Busse enthält der Komplex Garagen für 500 Busse und Werkstätten für Reparatur, Umbau und (für Busse in die Noose und Northside) sogar Panzerung.

Dieser Ort ist nicht nur interessant, weil viele von uns öffentliche Verkehrsmittel benutzen. Es gibt noch zwei weitere Gründe: Erstens ist der Komplex zu groß, um dauernd patrouilliert zu werden.

Man kann hier gemütliche, ruhige Ecken finden, um sich ein paar Tage zu verstecken (oder einen Unterschlupf für längere Zeit einzurichten). Zweitens haben die Nachtschichten der Werkstätten nichts gegen Nebenverdienste und machen Umbauten oder Reparaturen an unseren Fahrzeugen, wenn sie nicht zu auffällig sind. Sie nehmen dafür nicht wenig Geld, sind es aber wert. Erstens arbeiten sie gut, zweitens fragen sie nicht nach einer SIN, und drittens gibt es nicht viele solche Gelegenheiten in der Stadt.

- In Chicago wimmelt es immer von Orks, aber nirgends so sehr wie an Bushaltestellen. Hauer sind hier unauffällig.
- Downtown Brown
- Dieser Bericht ist sehr auf den Core zentriert. Aber Downtown ist noch viel mehr als das. Es gibt Bürokomplexe, Forschungslabors, Läden, Häuser, Schulen, ein paar Farmen, Friedhöfe, Waldschutzgebiete und endlose Straßen. Es ist schön, das öffentliche Verkehrssystem zu kennen, aber der Großteil des alten Chicago hat ein sehr gut geplantes Straßenraster. Es gibt ein paar Ausnahmen, vor allem in den kleineren Privatvierteln, aber im Großen und Ganzen ist es eine wundervolle Stadt für versierte Fahrer.
- Chi-guy

Subsprawl O'Hare

Dieser Teil der Stadt hat alles, was ein guter Verkehrsknotenpunkt braucht. Der O'Hare International Airport ist der geschäftigste Flughafen Nordamerikas und der zweitgeschäftigste der Welt. Millionen Reisende kommen jedes Jahr durch diese Terminals, und der Subsprawl bedient alle Bedürfnisse der Müden, der Vorsichtigen, der Verchromten und der Müßiggänger, die in der Nähe des Flughafens etwas brauchen. Und obwohl hier so viele Reisende landen, umsteigen oder abheben, ist es vor allem die Fracht, die die Flieger voll macht. Die zentrale Lage auf dem Kontinent und die Bahnen, die hier aus allen Richtungen zusammenkommen, sorgen für Milliarden Tonnen Fracht, die durch diese Metropole des Mittelwestens geschleust werden.

Für uns bedeutet das Gelegenheiten für Extraktionen, Einbrüche, Fahrzeugentführungen, Eisenbahnraub oder für Sicherheitsdienstleistungen auf der anderen Seite. Jeder Konzern der Welt - ob Mega oder nicht - schleust Leute und Sachen durch Chicago. Ein paar nutzen dafür den Flughafen Midway oder private Flugfelder im Umland, aber die meisten benutzen O'Hare. Der Hauptgrund dafür liegt in der Sicherheit. Midway befindet sich immer noch im Besitz der Stadt Chicago und wird vor allem von hochrangigen Execs und Mafiagrößen benutzt. O'Hare ist in Privatbesitz und hat Arrangements mit Konzernen und der Stadtregierung, die für reibungslosen Profit sorgen.

Der Subsprawl gehört nicht dem Flughafen, was aber wenig ausmacht. Direkt um den Flughafen liegen das Vergnügungsviertel und die nationalen



und Konzernklaven. Weiter außen liegen die Arbeiterquartiere und die Luxusviertel für die Reichen und die Execs des Flughafens.

Nationale und Konzernklaven

Alles Land um den Flughafen ist als Konzern- oder Staatsbesitz ausgewiesen, wodurch er zu einer Exklave der UCAS, umgeben von auswärtigen Mächten, wird. Die Regierungen Aztlans, der CAS, des Freistaats Kalifornien und Englands besitzen Teile des Landes, die jeweils durch Mauern abgetrennt sind. Außerdem besitzen Ares, Aztechnology, Federated-Boeing, Fuchi, Truman Technologies und IBM (Besitzer des alten Sears Tower) dort Grundstücke. Jedes der Grundstücke ist souveränes, ausländisches Gebiet, und man kann sich vorstellen, welche Kompetenzkonflikte Runs dort auslösen. Am schönsten ist der Luftraum, weil alle Territorien direkt an einem Flughafen liegen.

Jedes Land unterhält hier eigene Truppen, aber der Subsprawl erlaubt keine größere Zahl als 30 davon. Alle ignorieren das und ziehen ihren Soldaten einfach andere Kleider an. Alle Sicherheitsleute hier sind Soldaten. Außerdem sind auch viele Bürokräfte militärisch ausgebildet und einfach ausgemustert oder nicht im aktiven Dienst.

Das Schöne an diesem Gebiet ist, dass die zehn (oder eher neun, da Aztlan und Aztechnology nicht wirklich zu trennen sind) Entitäten hier zwar getrennt sind, aber zwischen ihnen viel Verkehr stattfindet.

Hier finden viele Regierungs- und Konzerngipfel statt. Eine gut gefälschte SIN von Ares, Truman oder Boeing könnte euch in die Gebiete der CAS oder Kaliforniens bringen. Bevor man aber hier aktiv wird, sollte man sich über die gegenwärtigen Beziehungen zwischen den Enklaven informieren. Das könnte lebensrettend sein.

- Es kann auch nützlich sein, in jeder Enklave jemanden zu kennen, der helfen kann. Hier gibt es wunderbare Connections, da so viele Fäden zusammenlaufen. Man muss sich nur vor Spionen hüten. Davon gibt es fast so viele wie Gespenster in den Shattergraves.
- Downtown Brown
- O'Hare gehört dem Chicagoer Syndikat. Ja, der Mafia. Und da Midway der Stadt, also der Mafia, gehört, kann man einfach erkennen, wer die Handelswege der Stadt kontrolliert.
- Trench
- Ja und nein. Die Familien besitzen die Flughafengesellschaft, aber die Darlehen und Pfandrechte der Immobilien besitzt die Zürich-Orbital-Gemeinschaftsbank. Das ist eine interessante Lage.
- Glasswalker
- Die UCAS unterliegen nicht den Einschränkungen bei der Militärpräsenz und nutzen O'Hare als Basis für Air Force und Army.
- Colonel Cobra
- Außerdem überwacht die Army auf den Interstates 294, 90 und 190 sowie auf der Irving Park Road und York Road um den Flughafen den Fracht- und Personenverkehr.
- Sgt. Slaughter

Arbeiterviertel

Hier liegen sozusagen die Stöcke der fleißigen Arbeitsbienen von O'Hare International. Hier verbringen sie die Stunden zwischen den Schichten. Und, um die Insektenanalogie fortzusetzen: Diese Bienen haben nach einem langen Tag am Flughafen keinen Stachel mehr. Wie viele Einwohner von Chicagoland ist auch die Mehrzahl der Arbeiter hier SimSinn-süchtig. Sie verbringen den Großteil ihrer Freizeit in SimSinn-Träume versunken. Die meisten wählen leichte Varianten, aber ein paar sind süchtig nach heißen Sims, und einige sind sogar BTL-Junkies.

Die Straßenzüge, in denen diese Leute leben, spiegeln die Fantasiewelt wider, in der sie leben. Die Häuser sind meist kleine, eng zusammenstehende Einfamilien- oder Apartmenthäuser. Die kümmerliche Fauna ist entweder verwildert oder tot. An den Straßenrändern stehen fünf oder zehn Jahre alte Autos, mit ein paar neueren dazwischen. Für uns heißt das: eine stille Gegend mit stillen Nachbarn. Die Sicherheitsmaßnahmen sind, wegen der Nähe zum Flughafen, ganz gut, aber nicht so schlimm, dass man belästigt würde, wenn man seltsam aussieht. Das trifft weniger auf die Wohngegenden der Metas zu, aber auch die haben keine ganz einheitliche Bevölkerung. Dort wird man eher von der Bevölkerung als von Sicherheitskräften belästigt.

- „Belästigt“ ist eine nette Umschreibung für „verprügelt“. Die meisten Arbeiter sind vielleicht simsüchtig, aber sie haben Kinder und wollen die Reinheit ihrer Viertel vor Leuten wie uns, besonders vor den Hauern unter uns, schützen.
- Vergessenen Sohn

Luxusviertel

Die Arbeit wird uns hier weniger von Sicherheitskräften als von den engen Verbindungen zwischen den Einwohnern erschwert. Hier leben die Execs vom Flughafen und auch die ~~Kriminellen~~ Geschäftsleute, die im Subsprawl für Vergnügen sorgen. Diese Gegend wird von drei Städten bestimmt: Elk Grove, Elm Park und Spring Heights. Sie sind vom Pöbel durch Autobahnen, Wälder, einen Riesenhaufen Geld und (wie sie meinen) Klasse getrennt.

Bei der Arbeit in diesen Vierteln muss man sehr umsichtig sein. Eine verirrte Kugel, die einen Passanten trifft - oder vielleicht sogar ein Kind -, und man könnte von der Familie Capone verfolgt werden, auch wenn das Opfer mit ihr nicht verwandt ist. Hier sind die Verbindungen zwischen Execs und Gangstern so eng, dass manche Einwohner beides zugleich sind.

Wo wir gerade bei der Mafia sind: Wenn ihr euch mit einem Johnson bei Madame Wing's treffen sollt, könnt ihr ziemlich sicher sein, dass der Job

von der Familie DeLuca kommt. Ihr solltet auch den Hosenstall geschlossen lassen. Die Mädchen hier können leicht das Doppelte dessen kosten, was ein guter Run einbringt.

Die Unterkünfte dieser Viertel sind das genaue Gegenteil jener der Arbeiterquartiere. Die Häuser sind groß, mit riesigen, schön gestalteten Gärten, dekorativen Zäunen und vielen gut versteckten Sicherheitseinrichtungen. Schön ist, dass man, mit den richtigen Connections zur Mafia und dem nötigen Geld, hier Immobilien mieten kann. Haltet aber das Geschäft weit weg. Man mag hier keine Störungen und ist gern bereit, die Quellen des Unfriedens selbst zu beseitigen.

- Wing's hat in letzter Zeit ein paar Probleme mit dem Personal. Meist gibt es hier viele Asiatinnen, aber vor Kurzem sind einige von ihnen verschwunden. Angeblich soll das an Extraktionen durch Yaks oder Triaden als Rache für antiasiatische Operationen der Mafia liegen.
- DaMob
- Und natürlich bügeln die einzigen Orks hier die Wäsche oder mähen den Rasen. Wenn ihr Hauer seid, bleibt unbewaffnet und sorgt für eine gute SIN. Ihr werdet alle fünf Minuten angehalten. Elfen passiert das nicht, wenn sie nicht zu sehr nach Straße aussehen. Lustig, oder?
- Downtown Brown

Northside

„Urbanes Elend“ beschreibt die Northside am besten. Dieser Teil von Chicago erstreckt sich an der Küste nördlich der Noose. Die ehemals hübschen Viertel begannen um die Jahrhundertwende zu verfallen, und neue Firmen zogen ein. Sie hatten, außer als Arbeitskräfte, wenig Interesse an der Bevölkerung. Zwei große Branchen haben sich in Northside niedergelassen und verleihen der Gegend eine eigene Atmosphäre. Und das ist keine gute.

Fabriken und Schlachthöfe prägen das Bild der Northside. Die Fabriken stellen allerlei Kunststoffe her und blasen jeden Tag Tonnen von schwarzem Ruß in die Luft. Der Ruß ist - nach Angaben der Konzernwissenschaftler - eher harmlos, aber er bedeckt, je nach Wind, riesige Gebiete. Im Winter gibt es schwarzen Schnee, im Frühling und Herbst erzeugt der Regen überall schwarze Flüsse. Die Schlachthöfe blasen nichts in die Luft (außer Methan, das für Kraftwerke gesammelt wird), aber man kann ihre Arbeit weithin riechen. Je nach Wind kann man sie aus vielen Kilometern Entfernung riechen, und der Geruch ist oft mit dem Ruß der Fabriken vermischt.

Zwischen den Fabriken und Schlachthöfen ist dieser Teil der Stadt in verschiedene Viertel gegliedert. Diese Viertel werden sehr stark von den Arbeitsstellen der Einwohner geprägt. Die vier größten tragen die Spitznamen BarbieVille, Black City, Blood Town und The Village. Dieser Teil der Stadt ist so verwahrlost, dass die meisten Einwohner schwer

suchtkrank sind. Viele flüchten mit Alkohol oder SimSinn vor der Realität, aber in letzter Zeit werden alte Bekannte wie Kokain, Meth, Heroin und Hasch wieder beliebter.

- Ich weiß nicht genau warum, aber dieser Kerl sagt nichts darüber, dass die ethnische Zusammensetzung der Northside vor allem durch die Internierung von Metas nach dem Bombenanschlag auf den Sears Tower bedingt ist. Das sind keine glücklichen Hauer.
- Meta-Friendly
- Viele der Drogen werden hier gezüchtet oder hergestellt, was für ein paar seltsame Nebenwirkungen sorgt. Ihr nehmt das Retro-Zeug auf eigene Gefahr.
- FarmerBob
- Alice in BarbieVille ist eine gute Quelle für „Black Lady“, ein einheimisches Gras. Seid vorsichtig: Es knallt ganz schön.
- Alien8
- Die Schlachthöfe von Bigg Pigg liegen auch hier draußen. Ihr könnt überall die Plakate sehen: „Wenn's kein Pigg ist, ist's kein Speck!“ (oder Schinken etc.). Big Mama Pigg hat gerade ihren vierten Ehemann und ihr drittes Vermögen. Sie war vor dreißig Jahren und hundert Kilo mal eine Gangsterbraut. Ihre ganze Familie ist eng mit den Syndikaten verbunden, aber niemand geht gegen sie vor. Echtes Fleisch ist zu wertvoll.
- Tallyman
- Wo wir gerade bei Fleisch sind: Es wimmelt hier in den Kanälen von Ghulen. Wahrscheinlich eine billige Möglichkeit, Abfälle loszuwerden.
- Little Al
- Oder Beweismittel.
- Made Man

Blood Town

Bei so einem gruseligen Namen würde man mehr von Blood Town erwarten, vor allem, weil die Bevölkerung zur 68 % aus Orks, 30 % aus Trollen und nur zwei Prozent Rest besteht. Alle arbeiten in den Schlachthöfen von Fast Flesh, und die meisten sind die freundlichsten, sanftesten Wesen, die man finden kann. Ich hatte immer den Verdacht, dahinter würde ein finsternes Geheimnis stecken (Drogen in Wasser oder Nahrung zum Beispiel), aber ich habe mich inzwischen mit vielen Einwohnern unterhalten, und es liegt tatsächlich an ihrer Erziehung. Ihrer Konzern-Erziehung, um genau zu sein.

Lasst mich Blood Town kurz beschreiben. Die ganze Stadt ist für Trolle dimensioniert. Hohe Türen und Decken, angepasste Verkehrsmittel, allerlei Geräte mit der richtigen Größe. Von Anfang an leben sie in einer Welt, die sie versteht und für sie gemacht ist. Sie haben eine Zukunft in den Schlachthöfen, ein Heim, das für sie gebaut ist, und eine Gruppe, zu der sie gehören, die keine Gang ist. So wurde es mir erklärt. Und es ist ein wunderbares Beispiel für Gehirnwäsche. Die Wahrheit ist aber klassisch finster wie Chicago.

Vorher habe ich davon gesprochen, „die meisten“ wären sanft und freundlich. Das habe ich absichtlich so formuliert, weil ich die Ausnahmen kenne. Diese Ausnahmen sind Orks und Trolle, die gezwungen sind, ihre Familien mit Gewalt zu schützen. Die Schlachthöfe von Chicago stehen schon lange unter der Herrschaft der Mafia. Die Gangster bringen nicht nur das Vieh zur Schlachtbank, sondern züchten auch Schläger, die einen ganzen Stier auf den Schultern tragen können und keine Angst vor ein wenig Blut haben. Wenn sie neue Schläger brauchen, setzen sie einfach eine Familie unter Druck, und schon haben sie einen Rekruten. Mit der Zeit lernen die Schläger auch zu kämpfen, und schließlich verbessern sie sogar das Los ihrer Familie auf Kosten ihres sanften Wesens.

- Die Mafiasoldaten entwickeln oft Geschmack an Gewalt und kommen in der Freizeit ins United Center. Der Horned Brawl, ein Kampf zwischen einem Troll und einem Stier, ist immer ein Publikumsmagnet. Und man kann für einen Aufpreis ein Steak vom Verlierer bekommen. Man muss aber im Voraus zahlen.
- Trench
- Ich liebe es, wenn der Troll verliert. Die Ghule gehen dann glücklich wie die Maden im Speck raus.
- Rek
- Vergesst nicht den Skarz-Mob. Die tragen auch ihren Teil dazu bei, die Massen arm und süchtig zu halten, genau wie die Mafia.
- DaMob

Daley Gardens Complex

An der Grenze zwischen Northside und Noose liegt dieser „Luxus“-Bau. Diese hundert Stockwerke mit Glasfassade nördlich der Noose am See (in Gehweite zu Cabrini-Green) sind weit entfernt davon, ihrer luxuriösen Planung gerecht zu werden. Kurz nach der Fertigstellung waren erst zwei Prozent der Flächen verkauft, und die Entwickler gingen zur Stadt- und Bundesregierung und wollten den Luxuskomplex zu Sozialwohnungen machen. Die Ergebnisse waren ein Haufen Geld für die Entwickler und ein neuer Aussichtspunkt, von dem sich die Verzweifelten stürzen können, ohne dass sie an der Konzernsicherheit vorbei müssen.

Wenig überraschend kann jemand ohne SIN sich hier leicht einmieten. Die Wohnungen sind natürlich nicht luxuriös, aber viele in den oberen Geschossen sind recht groß. Läutet bei 7802 an und fragt nach T-Rex, wenn ihr eine Unterkunft wollt. Haltet euch von den Stockwerken 34 bis 37, 51, 82 bis 85 und 100 fern. Hier beanspruchen Gangs Territorien, ein Einsiedler schießt auf alles, was er sieht, es gibt ein illegales Casino und eine BTL-Höhle, und ein gruseliger Schamane lässt niemanden wieder raus, wenn ihr wisst, was ich meine.

- Und warum sollte ich mich von einem Casino oder einer BTL-Höhle fernhalten?
- Marv
- Was mir an diesem Gebäude gefällt, ist der Ausblick aus den gepanzerten Fenstern. Ein Teil des Luxuskonzepts war es, alle seeseitigen Fenster in verstärktem Panzerglas auszuführen. Man braucht eine Rakete, Sprengstoff oder ein wenig Ingenieurskunst, um eines davon zu knacken.
- LastLine
- Vom See aus sieht das Ganze unwirklich aus. Rundherum und südlich davon gibt es nur Ruinen, und da steht dieser Glasblock – hundert Stockwerke hoch und zwei Blocks lang – und wirkt von außen völlig unbeschädigt.
- LakeLover

The Village

Denkt nicht mal dran. Wenn ihr ein Ziel an diesem Ort habt, geht zurück zu eurem Johnson, lehnt höflich ab und geht weg. Wenn er darauf besteht, verlangt doppelte Bezahlung und medizinische Versorgung. Ich weiche nie vor einer Herausforderung zurück, aber hier wäre das klüger. Der Ort wird nicht durch seine schwarze Mauer (gestrichen, nicht verrußt) oder den elektrischen Stacheldraht so sicher. Die Größe und Vertrautheit der Bevölkerung ist entscheidend. Im Village kennt jeder jeden. Wenn ein Exec einen neuen Bodyguard anheuert, wird eine Party gegeben und der Neue in der Nachbarschaft vorgestellt. Und dann wird der Personenschützer bei jeder passenden und unpassenden Gelegenheit vorgeführt. Also ist es egal, wie gut eure falsche SIN ist – ihr passt einfach nicht rein. Nach dieser Warnung erzähle ich das Wenige, was ich weiß.

Hier leben die Manager der Fabriken. Die meisten pendeln mit Hubschraubern oder VTOL. Sie lassen die Gebäude von automatischen Systemen vom Ruß befreien, und der schwarze Schnee wird zur Mauer geschoben und geschmolzen. Mehr weiß ich nicht über diesen Ort.

- Ich schon. Die Sicherheitsmaßnahmen sind streng, aber man kann sich von einem Exec anheuern lassen und geduldig vorgehen.
- Shield
- Die Wachen nutzen ihre Vertrautheit oft zu sehr aus. Sie erfahren schmutzige Geheimnisse, und in Chi-Town ist das gefährlich.
- Chi-guy
- Und vergesst nicht die Syndikate. Wenn die euch reinbringen wollen, bringen sie euch rein. Und sie sorgen für einen Sündenbock, der für die Sicherheitslücke geradestehen muss.
- DaMob

Black City

Dieser Stadtteil liegt rings um die Plastikfabriken und besteht fast nur aus Wohnhäusern. Egal, wie stark

es regnet oder schneit: Die Häuser werden nicht sauber, und sie waren das, seit dem Anlaufen der ersten Fabrik, noch nie. An manchen Tagen liegen Teile der Black City unter einer Rußwolke. Ein paar Tage im Jahr, wenn der Wind sehr sanft ist, hängt die Wolke über dem ganzen Viertel. Die Fabriken und Häuser im Umkreis von zwei Meilen liegen in ständiger Dunkelheit, wie in der Polarnacht.

Die Einwohner von Black City sind nicht sauberer als ihre Gebäude. Die meisten waschen sich recht regelmäßig, aber nach einer gewissen Zeit geht der Ruß einfach nicht mehr ab. Langjährige Einwohner (die wenigen, die es gibt) sind leicht an ihrer kohleschwarzen Haut zu erkennen. Wo wir gerade bei Einwohnern sind: In Black City leben mehr Elfen (36 %) und Zwerge (42 %) als üblich. Menschen machen nur drei Prozent der Bevölkerung aus, und die meisten leben am Rand, wo man nie das erlebt, was die Einwohner „dunkle Tage“ nennen.

Es gibt Gerüchte über Vampire, die in Black City leben sollen, aber ich bin keinen begegnet. Meine eher arkan gesonnenen Freunde sagen, der Astralraum sei hier besonders unangenehm. Ich weiß nicht, was das im Zusammenhang mit Vampiren und Ähnlichem bedeuten mag, aber ich wollte es jedenfalls erwähnen.

- Nicht unbedingt Vampire. Eher das, worin sich Elfen und Zwerge verwandeln. Schauerlich.
- ArcaneArrester
- Die Fabriken sind oft Ziele für Runs von Konzernen auf der Suche nach Daten oder Öko-Gruppen auf der Suche nach einem Weg, die Verschmutzer abzuschalten.
- Mr. Johnson
- Glaubt es oder nicht: Hier findet man viele Humanis-Mitglieder. Der Club setzt neue Rekruten dort ab und sagt ihnen, sie dürften nur mit einem ausgebrochenen Hauer oder einem abgeschnittenen Ohr zurückkommen. Die Mutigeren schließen sich zusammen und gehen auf die Jagd. Die Schlawenern warten, bis die Mutigeren von der Jagd zurückkommen, und nehmen ihnen die Trophäen ab. Nur etwa ein Fünftel der Neulinge schafft es zurück, aber dadurch werden die Dummen und Schwachen aussortiert. Sie gehen dann in die Politik und richten vom Schreibtisch aus mehr Schaden an, als sie auf der Straße gekonnt hätten. Die ganz Harten werden bei der Polizei untergebracht. Wenn ihr einen eingeschüchterten menschlichen Jugendlichen finden und retten könnt, habt ihr einen Freund fürs Leben. Oder einen Sündenbock für Notfälle. Ganz wie ihr wollt.
- Douglas Stevens

BarbieVille

Direkt neben den Plastikfabriken liegt ein kleines Viertel, das Außenstehende BarbieVille nennen. In Plastikfabriken kommt es oft zu Verbrennungen, und Arbeiter mit Verbrennungen werden unproduktiv. Daher betreiben die Konzerne eine interessante Politik. Sie finanzieren spezialisierte Verbrennungskliniken mit mittelmäßigen plastischen

Chirurgen, die Narben mit schnellen Operationen glätten. Das Ergebnis ist glatte Haut, die fast wie Plastik aussieht. Arbeiter mit Verbrennungen werden an ihren ursprünglichen Arbeitsstellen eingesetzt und erleiden immer neue Verbrennungen. Die häufigen Operationen sorgen dafür, dass die Leute wie Plastikpuppen aussehen. Sie leben alle in ihrem kleinen Viertel, wo sie einander und ihre Missbildungen verstehen und nicht wegen des seltsamen Aussehens ablehnen.

Jetzt fragt ihr euch wahrscheinlich, was das mit uns zu tun hat. Die Kliniken von BarbieVille sind nicht so schlecht, wie es scheint. Die Ärzte sind einfach nur unterbezahlt und nicht sehr motiviert. Sie haben aber viel Übung, und wenn man ein neues Gesicht braucht, ist das hier eine gute Adresse. Die Ärzte arbeiten in den Kliniken der Fabriken und können Erholungszeit in BarbieVille genehmigen. Die Einwohner von BarbieVille bekommen Rabatt, und viele gehen mehrmals zu den Ärzten, um sich noch mehr in Richtung Puppenhaftigkeit umgestalten zu lassen, weil diese inzwischen ein Statussymbol in der seltsamen kleinen Gemeinde ist.

- Der einfachste Weg, BarbieVille zu entkommen, ist es, sich das Gesicht verändern und eine Chipbuchse, Cyberaugen und Headmem einbauen zu lassen. Ratet mal, warum.
- ChipTruth
- Hütet euch vor den Skalpellen. Die Konzerne kontrollieren die Ärzte und wissen von den Nebengeschäften. Man kann unangenehm überrascht werden.
- Glasswalker

Westside

Egal, wie viel Zeit vergeht: Mir fällt es schwer, diese Gegend „Chicago“ zu nennen. In meiner Jugend waren das die westlichen Vorstädte, die gar nichts mit dem flotten Image der Second City zu tun hatten. In der Stadt ging es um Tempo und Spannung, und hier draußen wurde aus dem gnadenlosen Konkurrenzkampf ein Wetteifern um den schönsten Rasen. Daran hat sich nicht viel geändert, aber heute nennt man die Gegend „Chicago“ und die Viertel bei ihren alten Namen wie Hinsdale oder Downers Grove. Und das Gebiet ist riesig! Dieser Bezirk ist so groß wie Northside, Elevated und Noose zusammen.

Hier draußen ist diese schiere Größe ein Vorteil für uns. Es gibt viele Verstecke, sogar ein paar große Waldschutzgebiete, wo man wirklich in der Versenkung verschwinden kann. Es gibt überall Motels und Hotels für kurze Aufenthalte, und es gibt viele Häuser und Wohnungen zu mieten. Viele Squatter haben sich in einigen verlassenen Straßenzügen eingerichtet. Virusepidemien haben in Burr Ridge viele Opfer gefordert. Diese Gegend wirkt wie eine Geisterstadt, aber die Häuser könnten

Millionen einbringen, wenn die Leute die Angst vor der Seuche überwinden könnten. Squatter und Teenager, die eine sturmfreie Bude suchen, haben keine solchen Ängste. Und das gilt auch für ein paar Runner, die sich unauffällig in ein paar alten Häusern eingenistet haben.

Ich könnte viele Stunden mit dem Reden über diese Gegend verschwenden – habe ich die gewaltige Größe erwähnt? –, aber ich beschränke mich auf das Wichtigste. Wenn der Captain mehr will, kann er mehr kriegen. Also beschäftigen wir uns mit den Forschungseinrichtungen, dem leisen Aufkommen eines neuen Verbrechersyndikats, der berühmten Dream Town und einem Phänomen, das anscheinend nur diese Vorstadt plagt: den Go-Gangs.

- „Stunden verschwenden“ trifft es genau. Diese Gegend ist, abgesehen von Dream Town, unendlich langweilig.
- WestSnide

Forschungseinrichtungen

Ares Macrotechnology, Mitsuhamas Computer Technologies und Truman Tech haben in der riesigen Westside Forschungsparks. Ich führe hier absichtlich die vollen Namen an, weil alle Konzerne innerhalb ihrer Parks mehrere separate Einrichtungen für ihre Abteilungen unterhalten. Der Park von Truman grenzt natürlich an Dream Town. Der von MCT ist der größte und umfasst auch ein paar Wohnquartiere für die Angestellten.

Ares Arms hat eine Einrichtung im Zentrum des Ares-Parks mit unterirdischen Testanlagen auf dem ehemaligen Grund der Argonne National Laboratories in Darien. Tatsächlich besitzt Ares all diese Einrichtungen, die Docks am I&M Canal südlich davon und alles, was (in meiner Kindheit) das Waldschutzgebiet Waterfall Glen war. Die Sicherheitsmaßnahmen sind streng, und die Wachen sind meist mit den neuesten Waffen und Panzerungen von Ares Arms ausgerüstet.

Der Forschungspark von Truman umfasst 15 „saubere“ Fabriken, die alle Chips und Deck-Teile für den Konzern herstellen und (gerade noch) die Umweltschutzstandards einhalten. Diese Fabriken werden oft zum Ziel von Runs, die SimSinn-Entwicklungen stehlen, Veröffentlichungen verhindern oder einfach nur Design- oder Fertigungsdaten besorgen sollen. Es gibt auch immer wieder Runs, die versuchen sollen, die Fabriken „schmutziger“ zu machen, um Trumans Ruf zu schaden. Die Einrichtung erstreckt sich über den Großteil des Landes zwischen den Interstates 290 und 55, westlich von Cicero und östlich von Harlem. In dieser Gegend liegt auch Dream Town.

- Bei Ares werden auch Paracritter ausgebildet. Hier kann man gut etwas fangen, was sich bei den Kämpfen im United Center einsetzen lässt.
- KnightWatch

Dream Town

Dream Town ist ein Teil der Westside, den man auch „Trumanville“ nennen könnte. Sie ist mit dem Forschungspark verbunden und voller Leute, die nach mehr Spaß suchen, als gut für sie ist. Truman hat diese Siedlung als Künstlerkolonie begonnen, deren Visionen die eigenen SimSinn-Produkte bereichern sollten. Aber hier gibt es nicht nur Maler und ähnliche Deppen. Viele Künstler malen auf der Leinwand des menschlichen Verstandes und brauen bewusstseinsveränderndes Zeug, das für das unwirkliche Gefühl bei vielen Truman-Produkten sorgt. Viele Konzerne würden sich diese Leute gerne holen. Wenn ihr dort seid, nehmt aber keine Bonbons, die sie anbieten. Der Run könnte sonst wirklich schiefgehen.

In Dream Town liegen auch die wichtigsten SimSinn-Studios Chicagos, ähnlich wie im alten Hollywood meiner Jugend. Damals, als 3D der letzte Schrei war. Brilliant Genesis, Fox und Living Life produzieren hier ihre Sims und lassen sie von Truman vertreiben. Für die Beteiligten ist das eine Win-Win-Situation, aber für die Stars, Autoren, Programmierer und Regisseure ergibt sich ein brutaler Konkurrenzkampf. Rund um diese Leute sind die Sicherheitsmaßnahmen besonders scharf, und mehr als ein Run fand hier ein frühes Ende, weil man eine Extraktion vermutete.

- Aztechnology ist hier immer sehr geschäftig und versucht, Truman in Schach zu halten. Sie suchen immer nach Talenten für die PR-Abteilung, die Werbung für Produkte und Lügen für Bürger entwerfen sollen.
- Pyramid Watcher

Go-Gangs

Die gewaltige Ausdehnung der Westside schafft perfekten Raum für den Großteil der Go-Gang-Aktivitäten des gesamten Sprawls. Etwa zehn (je nach Woche zwei mehr oder weniger) Chicagoer Go-Gangs fahren hier über Straßen und Highways. Die meisten terrorisieren nur einander, aber manchmal suchen sie den Kick auch in der Jagd auf Einwohner. Sie halten sich von Konzerntruppen fern, legen sich aber manchmal mit Eagle-Patrouillen an.

Die Gangs verteidigen ihr Gebiet wütend gegen Außenseiter und unterbrechen sogar ihre Kämpfe untereinander, um Eindringlinge rauszuwerfen. Die Ancients haben seit 2046 zweimal erfolglos versucht, hier einen Fuß auf den Boden zu kriegen. Ich glaube, es geht vor allem darum, den Spielplatz zu schützen. Diese Gangs schmuggeln nicht und machen nicht in Schutzgeld. Sie suchen nur Spaß, obwohl sich ihre und eure Vorstellung von Spaß gewaltig unterscheiden kann. Würden sich andere Gangs hier festsetzen und andere kriminelle Aktivitäten als Vandalismus, Körperverletzung und Ruhestörung unternehmen, könnte das die

Aufmerksamkeit der Behörden auch auf die Gangs lenken, die nur Spaß wollen.

Die ältesten Gangs, die zurzeit auf der Straße sind, sind: Eye-Riders auf den Interstates; WolfPack auf der Wolf Road; Chi-Rish, Exilanten aus dem Tír, und Speed, Inc. (eine Gruppe von Irren in Geschäftsanzügen). Die meisten haben feste Stützpunkte, aber sie befahren fast die ganze Westside und verlassen sie auch, wenn es anderswo Spaß und Gewalt zu finden gibt.

- Old-Timer weiß gar nichts. Diese Kerle wollen nicht nur Spaß. Sie bezahlen Schutzgeld an die Syndikate, und wenn sie es nicht tun, gehen sie unter wie die Eighty-hates. Wirklich blutig.
- Chi-Rider
- Die 80-Hates (man sollte wissen, von wem man spricht, Junge) haben sich den Triaden angenähert. Deshalb hat die Mafia sie attackiert. Und nur zu deiner Information: Sie sind am Boden, aber noch nicht ausgezählt.
- Old-Timer

Southside

Ich bin in der Southside geboren und aufgewachsen. Ich feuerte die White Sox an, hasste die Cubs, arbeitete hart für alles, was ich hatte, und hielt jeden, der das nicht tat, für einen Schmarotzer. Heute wie damals ist die Southside eine Arbeitergegend. Schlaue Anzugträger leben nicht hier, sondern pendeln zu ihren Büros in den Fabriken, Stahlwerken und Kraftwerken, die in der Southside liegen. Das liegt nicht daran, dass die Viertel hier nicht hübsch wären – viele davon sind richtig hübsch. Es liegt daran, dass die Southsider, wenn sie sich entspannen und einen trinken wollen, sicher nicht an ihre Bosse erinnert werden wollen. Wenn das Bier mal fließt, wird der Boss häufig zum Ziel von verbalen Ausbrüchen. Wäre er dann persönlich anwesend, könnten aus den verbalen leicht Gewaltausbrüche werden. So ist die Southside: harte Arbeit, raue Sitten.

Ihr wollt aber nicht hören, wie ein alter Sack erzählt, dass früher alles besser war. Ihr wollt die Informationen, die euch einen weiteren Tag unter freiem Himmel (oder dem nebeligen Smog der Southside) leben lassen. Wie gesagt beherbergt die Southside drei wichtige Branchen: Fabriken, Stahlwerke und Kraftwerke. Jede erschafft eigene Arten von Einwohnern, die eine eigene Art von Viertel und Lebensart erschaffen.

Fabrikstädte

Es gibt hier verschiedenste Fabriken. Spielzeug, Waffen, Hundefutter, Schokolade, Synthahol, Kunststoffprodukte, Kleidung, Geschirr, Möbel, billige Elektronik und Hunderte andere Produkte werden hier in Tausenden Varianten hergestellt. Wäre Chicago jemals völlig von der Welt

abgeschnitten, könnte die Stadt trotzdem jahrelang weiter produzieren und existieren – vielleicht jahrzehntelang, wenn es ein sinnvolles Recycling-Programm gibt. Diese Einstellung liegt den Fabrikarbeitern im Blut.

Die Fabrikstädte sind voller einheimischer Produkte. Die Leute kaufen sie, weil sie Regionalstolz haben und bei den Fabriken saftige Angestelltenrabatte bekommen. Die meisten Fabriken sind von Vierteln umgeben, in denen die Arbeiter so nahe leben, dass sie bequem zu Fuß oder mit dem Bus zur Arbeit kommen können. Selbst die Schneestürme im Winter können die Produktion kaum behindern. Die Viertel bestehen meist aus Einfamilienhäusern mit ein paar Wohnblöcken für Singles. Es ist eine Konzernvorstadt mit winzigen Rasen, die am Wochenende von den Einwohnern gemäht werden. Meist kann man nur erkennen, dass man sich auf Konzerngelände befindet, wenn der GridGuide im Auto das anzeigt.

Es ist eine schöne Gegend zum Verstecken, wenn man bei Familie oder Freunden unterkommt. Die Konzerne vermieten aber nur an Angestellte. Es gibt ein paar schlechtere Viertel zwischen den Fabrikstädten, wo das Land nicht den Konzernen gehört. Die sind voller enttäuschter Exangestellter, die gefeuert wurden, und von Jugendlichen, die mit achtzehn nicht für die Firma arbeiten wollten. Hier kann man sich leichter verstecken, und man kann viele Informationen von Leuten bekommen, die lange Zeit drinnen waren.

- Korrektur: Die Konzerne vermieten nicht offiziell an Außenstehende. Ein paar Execs der mittleren Ebene verdienen ein wenig dazu, indem sie an „Berater“ vermieten.
- Chicago's Finest

Stahlwerke

UCAS Steel hat sein Hauptquartier in Chicago, und die dazugehörigen Viertel gehören zu den besten in der Southside. Viele der Arbeiter sind Orks oder Trolle, und die Städte von UCAS Steel zeigen das deutlich. Die Schulen, Läden und Wohnungen, die für größere Metamenschen ausgelegt sind, lassen den Ort ein wenig überdimensioniert erscheinen, aber die Trolle passen gut hierher. Dadurch erscheint UCAS Steel sehr metafreundlich, aber in Wirklichkeit ist nichts so einfach. Diese Einrichtungen werden mit einem Leben bezahlt, das beinahe Schuldknechtschaft ist. Die Trolle bezahlen eine Wohnungssteuer, die etwa 90 % ihres Einkommens ausmacht. Andere Metatypen bezahlen 40 %.

Die Viertel rund um die Stahlwerke sind nur wenig hübscher als jene um die Fabriken. Die Häuser sind ein wenig größer, die Rasen ebenso (und auch etwas grüner), und alles fühlt sich ein bisschen freundlicher an. Auch diese Städtchen

werden durch beschränkten Zugang und schärfere Sicherheitsmaßnahmen geschützt.

Es gibt nur selten Extraktionen. Die wenigen, die vorkommen, zielen auf die Forschungsgurus der Werkstoffabteilung. Aber seid gewarnt: Die meisten Bodyguards bei UCAS Steel sind Trolle. Sie mögen groß und ungelenkt sein, bieten aber viel Deckung und sehen im Dreiteiler einfach furchterregend aus.

- Während der Stadtrats-Kriege werden Stahllieferungen oft zum Ziel. Meist folgt darauf ein neuer Auftrag für Stahldiebstahl.
- DaMob
- UCAS Steel ist eine Tochter von AmericOre, einer Tochter der Jastorf AG, die Saeder-Krupp gehört. Ist das nicht ein Schlag ins Gesicht?
- Hatchetman

Kraftwerke

Viele Kraftwerke in der Southside sind Reserveversorger. Sie werden nur in Spitzenzeiten hochgefahren, um Stromausfälle zu verhindern. Zumindest, um Ausfälle in Downtown und Dream Town zu vermeiden. Ich kann mich an heiße Sommertage erinnern, an denen bei mir in der Nachbarschaft der Strom ausfiel. Die Reservekraftwerke gingen ans Netz, in Downtown gingen die Lichter an, und ich musste aufs Dach, um ein wenig Frischluft zu bekommen. Unsere Klimaanlage blieben aus. Die Kraftwerke sind weitgehend automatisiert und kommen mit wenig Personal aus. Daher haben sie keine eigenen Wohnviertel.

Viele Angestellte haben auf eigene Kosten Häuser in gemeinsamen Straßenzügen gekauft. In einen wohnen die Ingenieure und Kopfarbeiter, in anderen die kleinen Rädchen im Getriebe. Die Ingenieure wohnen in einer Gegend, die im Westen von Wald, im Norden von einem kleinen See, einer Interstate im Osten und nur zwei Einfallstraßen im Süden begrenzt ist. In der Mitte haben sie einen Kanal gegraben, und viele besitzen kleine Boote, mit denen sie auf ihren gut besetzten See zum Fischen fahren. Die Barrieren sorgen für ein ruhiges Leben.

Die Arbeiter hatten nicht das Geld für so ausgefallene Wünsche, also kauften sie einen kleinen, heruntergekommenen Wohnkomplex namens The Terrace in meiner alten Heimat Palos Hill. Sie arbeiten zusammen, um Gebäude und Grundstücke in Schuss zu halten. Sie besitzen nicht alle Immobilien, haben aber unangenehme Nachbarn ein paar Lektionen erteilt, und nun beschränkt sich die Ruhestörung auf ein paar jugendliche Rowdys. Hier kann man sehr gut unterkommen, wenn man solide Nachbarn sucht. Man sollte aber keine Schwierigkeiten machen. Diese Vorsicht ist vor allem angebracht, weil Eagle Security die alte Polizeistation auf der anderen Straßenseite reaktiviert hat.

- Denkt an die Reservekraftwerke, wenn ihr einen Stromausfall herbeiführen wollt. Ein paar Gebiete von Downtown und Westside haben Reserveleitungen dorthin und können nicht leicht abgehängt werden.
- SInful

Go-Gangs

Hier gibt es nur zwei große: 55 Alive und die Top Guns. Beide befahren die I-55. Sie kämpfen meist nur gegeneinander und manchmal gegen Gangs aus der Westside. Manchmal geraten aber Bürger (und Runner) zwischen die Fronten. Die beiden Gangs haben eine Regel, die das Töten - zumindest das absichtliche Töten - verbietet. Diese Regel gilt gegenüber Mitgliedern der jeweils anderen Gang und Leuten, die ins Kreuzfeuer geraten. Sie gilt, bis jemand sie bricht. Wenn jemand stirbt, brechen die Gangs den Kampf ab. Wenn der Täter ein Gangmitglied war, muss er gegen den Champion der anderen Gang im Zweikampf antreten. Wenn er siegt, ist alles gut. Wenn er verliert, ist alles gut. Die Rechnung zwischen den Gangs ist ehrenhaft beglichen. Ist ein Außenseiter der Täter, ist das nicht so einfach. Die Gangs schließen sich zusammen, ermitteln den Täter und verfolgen ihn.

Das lässt sich vielleicht am besten mit einer Geschichte darstellen: Ein Runner namens Arson fuhr auf der I-55 und warf zum Spaß Molotow-Cocktails von den Brücken. Er traf auf eine Schlacht zwischen den Gangs und beschloss, die Ganger als bewegliche Ziele zu verwenden. Er traf ein Mitglied der Top Guns mit einer Brandbombe, und das verunfallte daraufhin tödlich. Beide Gangs brachen den Kampf ab, und Arson glaubte, er wäre der Größte. LaGrange, Anführer der 55 Alive, machte ein paar Anrufe und fand heraus, dass Arson zu einem guten Runnerteam gehört, das ihn unterstützen würde. Die Ganger sind nicht dumm; sie wussten, dass sie nicht die Mittel hatten, um ohne große Verluste ein ganzes Runnerteam auszulöschen. Also beriefen sie ein Treffen der Gangs ein. Dort ließen sie den Hut rumgehen und sammelten eine ordentliche Geldmenge. Sie heuerten ein anderes Runnerteam zur Unterstützung an. Nicht um die Rache für sie zu übernehmen - nur als Rückendeckung und dafür, die Sache im Notfall schnell zu Ende zu bringen. Arson und sein Team traten nie wieder in Erscheinung. Und jetzt ratet, wie viele 55er und Top Guns bei der Rache starben? Keiner. Es musste nicht mal einer ins Krankenhaus.

- Denkt nicht, sie wären weich, weil sie Unterstützung kaufen. Und der Drek vom Nicht-Töten ist totaler Blödsinn.
- Street Talker

The Noose

Ich bin ein Kind Chicagos. Ich kann mich erinnern, wie ich als junger Mann durch die Stadt fuhr und

ehrfürchtig auf die Skyline starrte, als sie in Sicht kam. Der Sears Tower reckte sich als gewaltiger schwarzer Turm im Zentrum der Stadt Richtung Himmel. Jedes Mal, wenn ich ihn sah, wurde mir ein wenig schwindlig. Stellt euch vor, wie ich mich fühlte, als 29 der Turm fiel. Und dieses Gefühl war harmlos im Vergleich zu dem, das ich hatte, als ich wieder dorthin fuhr und die Skyline nicht sah.

Ich weiß nicht, ob es an der Kindheitserinnerung an die alte Stadt oder an der Vorliebe für Außenseiter liegt, die ich mir als Runner erworben habe: Ich liebe die Noose. Nachdem der Sears Tower gefallen war und die strukturelle Integrität der restlichen Downtown zerstört hatte, waren die Leute von Chicago nicht mehr ganz sie selbst. Sie verloren durch diesen Angriff einen Teil ihrer Identität. Manche wollten diese Leere mit einer Zuneigung zur neuen Downtown füllen; aber die echten Chicagoer spüren den Schmerz über den Angriff der Alamos immer noch.

Heute ist die Noose nur noch ein Schatten ihres früheren Glanzes. Wo einst verzückte Käufer die Waren von Chanel und Escada begutachteten, jagen nun Ghule nach ihrer nächsten Mahlzeit. Ich weiß, ich dramatisiere ein bisschen. In Wirklichkeit bleiben die Ghule meist in den Shattergraves (wo der gefallene Turm die Zerstörungen angerichtet hat) und kommen kaum in die notdürftig sanierten Gebiete rundum. Die Geschäfte wurden in diesem Gebiet nie wieder voll aufgenommen, weil niemand so nah an diese schmerzlichen Erinnerungen ran wollte. Aber der Rest der Noose ist wirklich ein Paradies für uns Runner. Erstens liegt hier ein langer Streifen Seeufer, der nicht wirklich überwacht wird (außer dem Wasserwerk - haltet euch von dieser Festung fern). Für schattenhafte Typen bedeutet das eine Möglichkeit, Güter in die Stadt und aus der Stadt schaffen zu können, die in höheren Kreisen verächtlich betrachtet würden. Der Warenstrom versiegt hier nie, und die ruinierte Küste Chicagos ist ein schöner Ausgangspunkt für weitere Reisen in die Stadt selbst und auch (durch das weitgespannte Netz von Bahnen und Straßen) in andere Städte des Mittelwestens. Nur die Einwohner der Noose sind nicht eben freundlich.

Wer hier nicht das Glück hat, nur durchzureisen, sollte sich mit Körperpanzerung und offensichtlich getragenen Waffen ausstaffieren. Und Freunde mitnehmen. Viele, ebenfalls gerüstete Freunde. In diesem Stadtteil überlegt man zweimal, ob man eine Gruppe angreifen will. Aber die Verzweiflung ist oft groß genug, einen einzelnen anzugreifen, auch wenn Verluste zu erwarten sind. Ich selbst habe zwei Bekannte verloren, die unbedingt als einsame Wölfe vor dem Rudel herlaufen wollten. Einer war nur einen Block voraus. Wir hörten, wie das Schießen begann, aber als wir an der Ecke ankamen, wo er außer Sicht gekommen war, fanden wir nur Blut und ein paar Teile, die zu matschig waren, um sie zu tragen. Die Bewohner hatten seine ganze Ausrüstung und fast den ganzen Körper, den sie den



Ghulen in den Shattergraves verkaufen wollten, mitgenommen. Der zweite Kerl begann, als er uns von einem Dach aus Deckung geben wollte, plötzlich über Funk zu schreien. Ich habe keine Ahnung, was mit ihm geschehen ist. Wir sahen nicht nach. Also: Bleibt in der Noose zusammen.

Ich will aber diesem Stadtteil den Tourismus nicht ganz verderben, daher kommen hier die positiven Dinge - also die Highlights für die Verhältnisse der Noose. Erwartet nicht zu viel.

- Ich habe ein wenig vorgeblättert. Der Kerl erwähnt weder Murphy's Law noch Stadtrat Jack Strong. Murphy's Law ist eine Gang, die von Jack beherrscht wird. Sie halten im alten Circuit Court Gericht und betreiben das größte Schutzgeldunternehmen in der Stadt.
- DaMob
- Sie halten Gericht? Haha. Jack fällt Urteile, und wenn die dir nicht gefallen, behältst du das für dich, wenn du keinen guten Straßencod kennst.
- AttorneyGeneral

Shattergraves

Diese vier Blocks rund um den Sears Tower beherbergen eine große Erwachte Bevölkerung. Und mit „Erwacht“ meine ich Ghule, Wraiths und Gespenster.

Kein geistig Gesunder würde hier leben (nur ein paar Verrückte), aber die Ghule sind eine gute Quelle für Güter und Informationen. Im alten Post- und Bahngelände, wo die I-290 in die Congress übergeht, haben ein paar Informationshändler und Verkäufer von Secondhand-Ware (auch Cyberware) ihre Geschäfte aufgenommen. Erwartet keine blitzenden Auslagen und esst nicht, bevor ihr herkommt. Dieser Ort stinkt fürchterlich. Das liegt nicht nur an den Leichen, die hier an die Ghule verkauft werden, sondern auch an Leuten, die mit der falschen Einstellung herkommen und sich in dieser Ganzjahresgeisterbahn in die Hosen machen.

Ich bin kein Verfechter des Selbstmords, aber der Vollständigkeit halber möchte ich Ausflüge in dieses Gebiet trotzdem behandeln. Denen, die sich mit der Geschichte der Stadt und des Angriffs der Alamos nicht ganz auskennen, sei gesagt, dass hier, im Zentrum der Katastrophe, keine Aufräumarbeiten stattgefunden haben. An den Rändern wurde ein bisschen Schutt weggeräumt, und der Regen hat ein wenig abgewaschen, aber im Zentrum wurde nichts gemacht. Ein paar der Daten, die die Ghule verkaufen, stammen aus dem Inneren statt aus den Taschensekretären ihrer Mahlzeiten. Die Ghule haben aber nicht das Know-how, um die Computersysteme zum Laufen zu bringen, und

auch nicht das Deckerwissen, um reinzukommen. Selbst nach 21 Jahren ist dieser Teil der Stadt immer noch voller Konzerngeheimnisse. Wer an den Gespenstern und Ghulen vorbeikommt, kann einen großen Fang machen.

- Die großen Fänge sind schon gemacht. Aber es gibt noch Selbstmordmissionen. Nehmt viel Feuerkraft und gute Decker (Plural!) mit, wenn ihr eine Chance auf wertvolle Daten haben wollt.
- Chi-guy
- Zahlt sich nicht aus.
- One-Legged Bandit
- Außer man weiß, wo man suchen muss.
- FastJack

Cabrini Green

39 wollte die Mather Group hier mit der Sanierung beginnen. Seither wird jedes Jahr erfolglos versucht, die Einwohner zu vertreiben. 44 wurde ein ganzer Turm leer gemacht, aber die Bewohner kamen wieder, als sich die angeheuerteten Sicherheitsleute dem nächsten Turm zuwandten. In den meisten anderen Jahren stoßen die Schläger auf einen oder zwei Runner, die sich hier verstecken und ihnen weit überlegen sind. 48 kam die Gegend wieder in die Schlagzeilen, als vier der Schläger von Mather aus dem obersten Stockwerk stürzten. Viele Wohnungen stehen leer. Man kann mit ein wenig Geld bei Mather eine Immobilie bekommen, die von den Schlägern nicht betreten wird, bis das ganze Gebiet erfolgreich geleert ist (Haha).

- Mather nimmt dieses Jahr echt Geld in die Hand.
- Harlem Knight
- Bevor dieser Ort leer ist, wird es eine permanente Marsbasis geben.
- TopSpin

Chicago Spire

Auf einem schmalen Landstreifen zwischen Ogden Slip und Chicago River steht dieses einstige Wunder der Architektur als zerfallender Turm aus Glas und Stahl und lässt hier und da tödliche Glassplitter auf die Stadt herabregnen. Seine Nähe zur Wasseraufbereitungsanlage sorgt dafür, dass ein paar Sicherheitsmaßnahmen in Kraft sind, um die Anlage vor Anschlägen zu schützen. Die Seite des Spire, die der Anlage zugewandt ist, hat das Meiste von ihrem Glas bei Zielübungen und „Sicherheitsaktionen“ von Eagle und Küstenwache verloren.

- In den oberen Stockwerken ist etwas Seltsames. Ich schwöre, ich habe gesehen, wie irgendwas dort aus und ein fliegt.
- EyeSpire

Die (alte) Glitzermeile

Als der Loop bei der Zerstörung des Sears Tower unterging, war die Glitzermeile eines der ersten Opfer. Sie war auf dem Geld der Reichen gebaut, die bereit waren, Tausende Dollar für ein einzelnes Kleid und dann noch Hunderte für Schuhe und Handtasche auszugeben. Sie starb schnell, als die Reichen nicht mehr in die Läden kamen. Ein paar Läden konnten sich noch ein paar Monate lang halten und verkauften ihre Lager über die Matrix ab, aber die meisten räumten einfach die Lager aus und zogen um. Viele machten nicht einmal das: Sie schlossen einfach den Laden ab und ließen die Ware zurück.

- Ich sage nur: Ghule in Chanel. Und auch mit ein bisschen No. 5 riechen sie wie Nummer zwei.
- NooseGoose

Das war damals. Inzwischen dient diese Reihe von Marmorfassaden einem neuen Zweck: dem Vergnügen. Sex, Drogen, Chips und Glücksspiel haben die Glitzermeile übernommen, und sie brummt wieder. In den alten Schaufenstern stehen statt Puppen in teuren Kleidern nun Frauen fast ohne Kleider, die man stunden- oder tageweise haben kann. Das Drake Hotel, einst ein Ziel der Reichen und Mächtigen, vermietet nun Räume für illegale Aktivitäten, und seine Eingangshalle ist voller Dealer aller Arten. Von der Gold Coast bis zum Rotlichtviertel ist hier immer noch eine farbenfrohe Gegend.

- Wenn ihr ins Drake Hotel geht, verlangt nur dann nach dem „guten Zeug“, wenn ihr einen Platin-Credstick dabei habt. Man lässt sich hier nicht gern verarschen.
- One-Legged Bandit

United Center/Malcolm X College

Chicago war immer eine große Sportstadt, und diese Tradition starb nicht, nur weil dieser Stadtteil ein vermüllter Slum ist, in den niemand gehen will. Der Sport hat sich nur verändert, und die Zuschauer nehmen etwas mehr Risiko auf sich, um zu Veranstaltungen zu kommen. Die Unterwelt von Chicago hat Sportarena und College wiedererweckt und frisches Blut zugeführt. Und viel davon.

Im United Center finden nun Cagefights und Courtball statt - beide mit gelockerten Regeln, die die blutigen Aspekte dieser gewalttätigen Vergnügen betonen sollen. Aber nicht alle Kämpfer sind Freiwillige oder auch nur Metamenschen. Auf dem Campus des Colleges befindet sich eine kleine Urban-Brawl-Arena, in der nach modifizierten Regeln (ohne Motorräder) gespielt wird. An jedem zweiten Wochenende treten hier örtliche Gangs gegeneinander an. Die Gangs dürfen das Spielfeld unter

der Woche auch zum Training mit Paintball-Waffen mieten. Auch jeder andere, der genug Geld hat, kann dieses Spielfeld mieten. Für einen Aufpreis übernimmt die Unterwelt auch die Entsorgung von Leuten, die das Spiel nicht überleben. Ich habe immer noch ein paar Connections, die Leute zu den Sportveranstaltungen hin und wieder weg bringen wollen. Wer nach Chicagoland kommt und einen Auftrag als Bodyguard sucht, kann sich gern bei mir melden.

Goose Island

Einst war diese Gegend für ihre Braukunst berühmt. Heute rührt der gute Ruf daher, dass sie eine Bastion des zivilisierten (also Konzern-)Lebens in den Slums ist. Auf der Insel lebt immer noch eine große Anzahl an Execs und Angestellten, die die Abgeschiedenheit des Ortes nutzen, um einige ihrer dramatischeren Experimente zur Genmanipulation verborgen zu halten. Die Insel ist fast vollständig von einem vier Meter hohen Zaun umgeben, und im Inneren trennen Betonmauern die Gebiete der verschiedenen Megas voneinander. Ares, Fuchi und Aztechnology besitzen je fast ein Drittel der Insel. Ares besitzt die Brauerei und produziert immer noch kleine Mengen der örtlichen Biersorten. Goose Noose Ale ist das beliebteste und wird weltweit mit Preisen überhäuft.

Die kleine Südspitze der Insel ist die Heimat einer Art Go-Gang, die den Fluss in der Nähe der Insel terrorisiert und jeden angreift, der sich mit dem Boot darauf wagt. Die Jolly Rogers sind etwa 30 Mann stark, und die meisten haben eigene Boote. Wenn sie zusammen ausfahren, ist das ein beeindruckender Anblick. Die Konzerne lassen sie gewähren, da sie damit ein wenig Sicherheit umsonst bekommen.

- Aztechnology besitzt den Teil der Insel, an dem der Hafen der Jolly Rogers liegt. Angeblich versorgen die Azzies sie auch manchmal mit experimentellem Spielzeug.
- AzzMaster

DuSable Harbor

Dieser Hafen beherbergte einst, direkt südlich der Wasseraufbereitungsanlage, ganze Flotten von Millionärsjachten. Viele davon segelten Ende 2029 davon, aber ein paar blieben, sanken im Winter oder wurden „ausgeliehen“. Heute gibt es nur noch wenige solche Gefährte im Hafen, aber der Verkehr fließt immer noch stetig. Durch seinen Aufbau konnte der Hafen, nachdem dieser Uferabschnitt verlassen wurde, auch mit wenig Wartung weiterlaufen. Im Moment liegt dort eine wunderbare Möglichkeit zum Schmuggeln. Es gibt allerdings auch Probleme. Wenn der See zufriert,

kann man hier nicht viel tun außer eislaufen. Und mindestens ein- oder zweimal im Jahr beschließt die Küstenwache, hier aufzukreuzen. Zudem kommen die regelmäßigen Patrouillen von Eagle Security auf ihrem Weg von der North- zur Southside hier vorbei. Sie verfolgt kaum jemanden in den Hafen hinein (dabei verliert sie zu viele Boote), aber manchmal wird vor dem Hafen geankert.

- Es gibt entlang der ganzen Noose bessere Häfen. DuSable kann leicht von Scharfschützen aus dem Spire eingesehen werden. Ich weiß nicht, ob das ein Vor- oder ein Nachteil ist. Kommt wahrscheinlich darauf an, was man will.
- Nobody's Fool

Der Rand der Verzweiflung

Hier, an der Western und North Avenue und der Cermak Road liegen Viertel, die weit entfernt von der Zerstörung liegen, die dieses Gebiet umgebracht hat. Ein großer Teil der Bevölkerung dieses Stadtteils lebt hier in Straßenzügen, die einst malerische kleine Immigrantenviertel waren. Nun sind es verfallene Immigrantenviertel und Meta-Viertel. Heutzutage hat man genauso viele Probleme, wenn man Hörner, Hauer oder spitze Ohren hat, wie man früher hatte, wenn man mandelförmige Augen, stärker pigmentierte Haut oder einen seltsamen Akzent hatte.

Das Angenehme an diesen Vierteln ist, dass sie so verschworene Gemeinschaften bilden, dass die Bewohner mehr oder weniger alles übereinander wissen. Wenn ihr dazu passt und eure Verfolger nicht hierher passen, könnt ihr euch hier gut verstecken. Ihr könnt nur leider keine Freunde mitnehmen, die nicht dazu passen. Ein großer Vorteil dieser Gegend sind die vielen freien Immobilien. Natürlich kann eine Bank oder ein Konzern auf dem Papier ein Eigentum nachweisen. Aber hier draußen ist „Eigentum“ ein langes Wort, das man kaum aussprechen kann, bevor man von jemandem niedergeschossen wird, der es haben will. Also gibt es für Leute wie uns viele freie Flächen, die wir als Unterkunft oder sogar preisgünstige Operationsbasis nutzen können.

Das gilt für den Norden und Westen, aber im Süden bei Cermak liegen die Ausläufer des Gewerbegebiets von Lafin. Hier muss ich etwas ungenau werden. Das Gebiet ist voll von Lagerhäusern, Industrieparks und Einkaufsstraßen, die von so vielen verschiedenen Leuten benutzt werden, dass ich hier nicht ins Detail gehen kann. Ihr findet hier Gangquartiere, Mafia-Garagen, Konzernlager für Sachen, die nicht in den Büchern erscheinen, unlizenzierte Kliniken, Runnerkneipen, Sozialwohnungen und Hunderte andere Dinge, von denen ich nicht alle gesehen habe. Ich rate dazu, sich von Cermak und Morgan fernzuhalten, wo das Kraftwerk am Kanal steht. Hier ist vor ein paar Jahren ein Chemieunfall passiert, dessen Folgen nie ganz beseitigt wurden.

- Was zum Entstehen der „Cermak-Ratte“ geführt hat. Im Grunde ist das eine Teufelsratte, nur größer, gemeiner und hässlicher. Ich schwöre bei Gott, ich habe gesehen, wie eine davon einem Müllwagen einen Schmutzfänger abgebissen hat.
- Two-Ton Tony

CHICAGO: DIE MACHT DER POLITIK

In meinem Leben habe ich gesehen, wie die mächtigsten Regierungen der Welt vor den Konzernen in die Knie gingen. Die Macht über die Welt verschob sich vom G8-Gipfel zum Konzerngerichtshof. So sieht unsere Welt heute aus - außer in Chicago. Ich sage nicht, dass die Konzerne hier machtlos sind, aber die Politiker in Chicago springen nicht einfach auf ihren Zuruf. Stattdessen fragen sie: „Was haben wir davon?“. Und das funktioniert. Dieser mächtige Politbetrieb ist genauso verfilzt, intrigant und korrupt wie jede andere Regierung. Aber wenn es um den maximalen Schmiergeldprofit geht, halten alle zusammen.

Auf den ersten Blick sieht die politische Verwaltung einfach aus. Es gibt 124 Stadtbezirke, jeweils mit einem gewählten Vertreter, der im Stadtrat sitzt. Dem Stadtrat sitzt der Bürgermeister vor. Hier hört die Einfachheit aber schon auf. Die Stadträte werden von verschiedenen Konzernen und Kriminellen gekauft - meist schon vor der Wahl. Einmal im Amt, schenken sie ihren Finanziers öffentliche Aufträge zu, solange das Geld weiter fließt. Für ihre eigentlichen Wähler tun sie gerade genug, um nicht gelyncht zu werden. Das erzeugt eine interessante Dynamik, da die Leute in den ärmsten Bezirken am ehesten ihren Stadträten etwas antun würden. Um das zu verhindern, heuern diese Stadträte oft die gefährlichsten Aufrührer als Angestellte an. Die meisten dieser Schläger sind nur inoffiziell beschäftigt und helfen in den „Stadtrats-Kriegen“. Zu denen muss ich später noch mehr sagen. Der Fairness halber: Nicht alle Stadträte sind korrupt. Manche - im Volksmund als „Ehrenhafte“ bezeichnete - setzen sich wirklich für die kleinen Leute ein. Es gibt nur zu wenige davon, dass es in der Stadt auffiele. Im Moment behauptet etwa ein Dutzend das, aber ich glaube, höchstens drei oder vier tun es wirklich.

Über den Stadträten rangiert der Bürgermeister. Nächstes Jahr scheint die Wiederwahl von Jerome Standish eine ausgemachte Sache. Allerlei Gerüchte umschwirren diesen ehemaligen Söldner, aber ich kann nur sagen, dass er kein totaler Scheißkerl ist. Standish ist zwar Favorit, hat aber einige Konkurrenz. Stadtrat Anthony „The Banditt“ Presbitero tut alles, um der Stadt nützlich zu erscheinen, ohne seinen Hauptfinanzier Ares zu verärgern. Er könnte aber Probleme bekommen. Angeblich ist er bei Don O'Toole in Ungnade gefallen und nicht mehr der Liebling der Unterwelt. Das bedeutet in dieser Stadt sehr viel und könnte ihn die Chance auf das

Bürgermeisteramt kosten. Wir können bald mit einigen ... Aufträgen aus der Unterwelt rechnen. O'Toole ist so wütend, dass Presbitero wohl kaum seine Amtseinführung erleben wird, selbst wenn er gewählt würde.

- Tools könnte es mit dem „Banditt“ schwerer haben, als er meint. Presbitero hat ein Trio wirklich unangenehmer Bodyguards: einen Wolfsschamanen namens Wolf (wie originell), einen schwer verchromten Troll namens Burst und einen verdrahteten Elfen namens Osiris.
- DaMob
- Osiris ist kein Elf. Er ist nicht mal eine Person. Er ist ein Cyborg.
- Exposé
- Ihr Götter! Es geht schon wieder los. Schmeiß ihn raus, Captain, bevor er diese Datei mit Verschwörungstheorien zuflastert.
- IcePick

Das Thema O'Toole erinnert mich daran, wie viel ihrer Stärke die Politmaschinerie von Chicago den Syndikaten verdankt. Sie sind die eiserne Faust im Samthandschuh der Politiker und haben die Fähigkeit, sich erfolgreich über Gesetze (die der Stadt und die der Konzerne) hinwegzusetzen. Dadurch können sie als potenzielle Bedrohung der Profite und des mittleren Managements genutzt werden. Das sorgt manchmal für Unfrieden zwischen Execs und Gangstern, aber ein Krieg mit der Unterwelt wäre schlecht fürs Geschäft. Das hält die Execs manchmal nicht ab, und dann bekommen sie mehr Schwierigkeiten, als sie gedacht hätten. Meist werden sie dann von der Unterwelt abhängig.

- Die Machtkonstellation ist ein wichtiger Grund für die gewaltige Schere zwischen Arm und Reich in der Stadt. Die Politiker, Syndikate und Konzerne sind die Reichen und lassen den anderen nur Krümel vom Kuchen.
- Chi-guy

Stadtrats-Kriege

Jeder Stadtrat will so viel Bestechungsgeld erhalten und so viel öffentliches Geld zu sich umleiten, wie er kann. Also müssen alle öffentlichen Aufträge mit so wenig Budget wie möglich erledigt werden. Auch das Material soll kostengünstig sein. Am besten gratis. Die Stadträte bestehlen einander fortwährend und versuchen, so viel wie möglich von den endlichen öffentlichen Ressourcen für sich zu bekommen. Man kann die Materialkosten durch Diebstahl leicht senken. Bei den Arbeitskosten ist das schwieriger. Jeder Stadtrat überwacht die Beschäftigungsraten seines Stadtbezirks genau und weiß, wo sich die SINlosen aufhalten. Wenn Bedarf an billigen Arbeitskräften besteht, schickt er Schläger aus, die einige SINlose einkassieren, vor den verzeifelten Gesichtern ein wenig Geld baumeln lassen - und schon ist die Arbeiterschaft rekrutiert.

Probleme entstehen oft, wenn die SINlosen nicht arbeiten wollen und die Schläger ein wenig „Überredungskunst“ einsetzen. „Überredungskunst“ bedeutet bei den Schlägern übersetzt „Schläge“ (oder in seltenen Fällen Mord).

Für bereitwillige Runner in Chicago stellen diese ständigen Kriege und die Drecksarbeit für die Politiker sichere (wenn auch kleine) Einnahmequellen dar. Wir werden aber auch hineingezogen, wenn die Schläger uns für potenzielle Arbeiter halten, weil die meisten Runner ebenfalls SINlos sind.

- Haltet euch ein paar örtliche SINlose gewogen. Das kostet nicht viel: eine alte Jacke hier, eine warme Suppe dort, eine Arztrechnung oder Ähnliches. Sie können euch über neue Jobs unterrichten. Das kann in Zeiten knapper Kasse helfen, kann aber auch Hinweise auf größere Jobs geben. Heuert Mike „Mistral“ Mizzeri gerade einen Haufen Abschaum von der Straße an? Das könnte heißen, dass er von einem Skandal ablenken, also öffentlich auftreten muss, was bedeuten kann, dass sein Amt wackelt. Wenn er etwas vertuschen will, will jemand anders das sicher wissen.
- Old Man Murray
- Stadträte kontaktieren oft professionellere Arme, die Runs für sie machen sollen. Echte Jobs. Passt aber auf Möchtegerns und Maulwürfe auf. Die Unterwelt schickt manchmal ein paar ihrer Leute, die den Run versauen sollen, damit sie Geld sparen.
- StreetWatcher

DIE UNTERWELT CHICAGOS

Chicago war schon immer eine Verbrecherstadt und wird es immer bleiben. Die politische Macht der Stadt rührt zum Großteil von der Unterstützung der Unterwelt her. Als New York vom Erdbeben erschüttert wurde und Las Vegas an die NAN fiel, wurde Chicago zur letzten Machtbasis der Mafia in den UCAS. Viele der „Besten und Klügsten“ (Hinterhältigsten und Skrupellosesten) gingen nach Chicago, und die Natur nahm ihren Lauf. Die Starken überlebten, die Schwachen wurden ausgemerzt, und in Chicago schwammen nur mehr die gefährlichsten Haie in ihrem kriminellen Teich. Das Wasser darin ist in letzter Zeit ein wenig blutig. Die Mafia versuchte, jeden mit mandelförmigen Augen aus der Stadt zu werfen, um den Aufstieg der Yaks zu verlangsamen. Dabei haben ihre Methoden die Grenze zum Wahnsinn manchmal überschritten.

- Wer sich also mit den Schlitzaugen einlassen will, sollte noch mal nachdenken. Die Mafia schreibt ihre Botschaften nicht nur mit asiatischem Blut.
- FeralWon

In Chicago sind zwei große, eine mittelgroße und ein halbes Dutzend kleiner Mafiafamilien beheimatet. All diese Familien bilden die Mafia von Chicago und stehen jeweils unter dem Befehl eines einzelnen Dons. Die großen Familien spezialisieren sich jeweils auf bestimmte Branchen, damit es nicht

zu viele Interessenskonflikte gibt, aber jede Familie betreibt immer noch alle Arten von Verbrechen. Sie sind klug genug, ihre Unternehmungen klein zu halten und immer die richtige Familie ausreichend zu beteiligen. Die Mafia blickt in Chicago auf eine lange Geschichte zurück, mit der ich euch nicht langweilen will. Stattdessen stelle ich euch die aktuellen Machthaber vor.

Familie Capone

Don Jim „Tools“ O’Toole ist der Capo aller Familien in Chicago. Er kam durch seine berühmte Familie an diese Macht. Er ist eine Ausnahme von der Regel, dass die Bosse in Chicago Sizilianer oder Italiener sein sollten. Er ist nicht zu hundert Prozent Ire (sein Urgroßvater war Sizilianer und stammte von Capone ab), aber er ist viel mehr Mick als alle anderen Bosse.

Die Capones beherrschen in Chicago Waffen, Glücksspiel und Mädchen. Sie sind nicht die einzigen Anbieter, aber die anderen Familien informieren die Capones, wenn sie in diesen Branchen tätig werden. Viele der wichtigsten Familienmitglieder leben in Downtown, und O’Toole wohnt im Truman Tower. O’Toole vertraut niemandem und verteilt deshalb seine Jungs in ganz Chicagoland, um seine Augen und Ohren überall zu haben.

- Man kann ermessen, wer bei O’Toole gerade unten durch ist, wenn man sieht, wer in der Noose arbeiten muss.
- MafiaDon
- Die Noose ist eigentlich ganz nett. Es gibt gutes Geld, und es ist leicht, Probleme verschwinden zu lassen.
- DaMob

Familie DeLuca

Capo Angelo „Copdrop“ DeLuca ist der einzige Patriarch, der wirklich den Familiennamen trägt. Er ist der Urenkel von Joseph DeLuca, einem Gangster aus dem Mittelwesten der frühen 1900er. Er bekam den Spitznamen, als er während seines Aufstiegs in der Familie einen Leutnant von Eagle Security aus dem Fenster des Skydeck-Restaurants im Hancock Building warf. Er ist nicht zimperlich beim Beseitigen von Leuten, die ihm im Weg stehen.

Die DeLucas sind die zweitgrößte Familie in Chicago und kontrollieren Drogenhandel, Schutzgelderpressung, Geldwäsche und Schmuggel. Diese breit gefächerten Geschäfte machen die DeLucas zu einem inhomogenen Haufen. Silberzüngige Dealer, muskulöse Schläger, geniale Buchhalter und technisch begabte Schmuggler bilden nur einen Ausschnitt dieser Familie. Sie haben von allen Familien definitiv das breiteste Spektrum an Soldaten, die über die ganze Stadt verteilt sind. Capo DeLuca lebt im Village in der Northside,

hat aber auch ein Haus direkt nördlich des Ares-Forschungsparks in der Westside.

Besonders wichtig sind die Geldwäscheaktivitäten in Chicago. Die Familie DeLuca benutzt ihre guten Verbindungen zur Politik, um die Vergabe von Geschäftslizenzen zu kontrollieren. Dadurch entstehen viele Kleinbetriebe, die den Megakonzernen ein wenig Geschäft streitig machen sollen. Sie sollen keine Wirtschaftskriege gewinnen, sondern nur lästig für die Kons sein und, entweder durch Umsätze oder durch Feuerversicherungen im Fall der Pleite, ein wenig Geld einbringen. Die Firmen überleben selten länger als ein oder zwei Jahre und werden nach der Pleite oft durch ähnliche Firmen ersetzt. Manchmal werden diese Kleinunternehmen aber auch sehr erfolgreich und werden von Chicagoer Großunternehmen gekauft. Wenn das geschieht, gibt sich die Unterwelt meist mit jedem Preis zufrieden, den die Konzerne bieten. Wenn der Konzern wirklich viel zu wenig bezahlt, finden sich bald vertrauenswürdige Leute, die den Geschäftsgang nach der Übernahme behindern. Während meiner Karriere waren das ein paar der witzigsten Jobs, da die Mafia Kreativität extra entlohnt.

- Dieses Jahr läuft nicht gut für Copdrop. Seit ,49 stören Eagle und die Bundesbehörden seine Geschäfte zusehends. Haltet nach baldigen internen Schwierigkeiten oder nach ein paar Aufträgen von Tools Ausschau, der das Geschäft wieder ans Laufen bringen will.
- DaMob

Familie Giancana

Capa Cecilia „Queen Mary“ D'Angelo beherrscht ihre kleine Familie mit eiserner Hand. Sie bekam ihren Spitznamen bei ihrem rabiaten ersten Mord, bei dem sie einem Mann mit der Axt den Kopf abschlug. Der Name blieb ihr, die Enthauptungen gingen weiter, und inzwischen leitet sie die bösartigste Familie in Chicago. Sie betreiben nur einen wichtigen Geschäftszweig in der Stadt: Auftragsmord. Die Familie Giancana hat Verbindungen zu einigen der besten Auftragsmörder der Welt, und man muss sich an sie wenden, wenn man jemanden spurlos verschwinden lassen will. Die Giancanas haben, als Nebenprodukt ihres Geschäfts, auch großartige Reinigungsfirmen. International Car Care in der Southside kann einen 48er Land Rover in weniger als zwei Stunden fabrikneu sauber machen, selbst wenn darin vier Trolle an Schusswunden verblutet sind.

- Außerdem sind die Giancanas ein großartiger Anbieter von hochmodernen Waffen und allerlei Geheimnissen.
- DaMob
- Schaut mal bei Phoenix Gunworks in der Southside vorbei, wenn ihr erstklassige Waffenumbauten sucht.
- Phalanx

Yakuza, die aufgehende Sonne

Seit Mitte der 40er baut die Yakuza langsam ihre Machtposition in einer sehr unfreundlichen Umgebung aus. Ihre engen Verbindungen zu Mitsuhama haben ihnen erlaubt, in der Westside einen Brückenkopf zu etablieren. Da Mitsuhama sein Hauptquartier im Core fertiggestellt hat, muss man damit rechnen, dass die Yaks sich auch in diesem Gebiet ausbreiten. Das wird aber nicht unblutig verlaufen, da die Capones vor den anderen Familien nicht schwach erscheinen wollen.

Wenn ihr nach Arbeit für die Yaks sucht, geht in die Bunraku-Salons rund um Dream Town. Dort gibt es interessante Mädchen mit Chips, wie man sie sonst nirgends findet - bis hin zu voll funktionsfähigen künstlichen Persönlichkeiten. Ich war noch nie in einem dieser Salons, aber sie klingen interessant. Die meisten haben auch Spielhöllen angeschlossen oder in der Nähe, um noch mehr Profit einzufahren und auch für Schutz zu sorgen.

Bei der Arbeit für die Yaks muss man vorsichtig sein. Fehler werden nicht toleriert, und die Yakuza ist so klein, dass sie alles persönlich nimmt und abschreckende Beispiele geben muss. Wenn ihr aber wirklich professionell seid, könnt ihr dort so viele Jobs bekommen, wie ihr wollt. Hütet euch aber vor der Mafia. Sie hat schon an einigen Runnern, die für die Yaks arbeiteten, Exempel statuiert, damit wir anderen verstehen, was gut für uns ist.

- Die Yakuza ist eine sehr professionelle Organisation. Wenn sie etwas persönlich nimmt, werdet ihr es nie erfahren.
- Nippon
- Diese einzigartigen Mädchen haben ihre Einbauten von Mitsuhama. Alle sind experimentelle Modifikationen. Die Daten, die sie sammeln, könnten für alle möglichen anderen Kons wertvoll sein.
- Iron Core

Aufsteiger und kleine Fische

Die Straßen von Chicago sind gefährlich, und oft schließen sich Individuen zusammen, um sich und ihren Besitz vor der Vernichtung zu schützen. Ich führe sie hier an, weil die meisten Leute sie für Kriminelle halten, auch wenn ihre kriminellen Aktivitäten sich oft in Gewalt bei der Verteidigung ihres Eigentums erschöpfen. Nehmt aber nicht alles, was ich sage, allzu genau. Ich bin alt und habe mir in meiner Jugend einen gewissen Ruf erworben. Also werde ich ein wenig anders behandelt als irgendein Jungspund, der sich auf der Straße einen Namen machen will. Besinnt euch im richtigen Moment auf eure Manieren, denkt daran, dass Drohungen nur bei den Schwachen wirken, und schießt, wenn es sein muss, auf den Anführer und ernennet euch zum neuen Häuptling des Stammes. Das hat zumindest einmal in der Geschichte Chicagos funktioniert.

- Bevor jemand sagt, das wäre Blödsinn: Der alte Kauz hat recht. Damals in den Zwanzigern war er mit einer Lieferung der Capones im Territorium der P-Kill unterwegs. Die Gang hielt ihn auf, und er konnte das Maul nicht halten. Als die Schießerei begann, schoss er auf den Anführer, einen Elfen namens MDK. Als der Anführer fiel, erklärte Old-Timer sich lautstark zum neuen Boss. Es klappte. Er führte die Gang einen Monat lang, bevor die Anhänger von MDK ihn rauswarfen.
- Chi-guy
- Old-Timer legte drei der Jungs von MDK um, bevor er beschloss, zu gehen.
- Harlem Knight

Gangs

Ich halte mich hier kurz. Die wenigen Go-Gangs, die es gibt, sind nur auf Action und Raserei aus. Man kann sie als Lieferjungen oder Ablenkung benutzen, aber sie qualifizieren sich kaum als organisiertes Verbrechen. Ähnliches gilt für die Gangs von Chicago. Keine davon ist riesengroß, und alle haben feste Territorien. Die meisten sind nur Einwohner eines Viertels, die sich wegen des Gefühls der Zusammengehörigkeit und Sicherheit zusammenschließen. Sie können gewalttätig oder verrückt sein und um Straßenzüge kämpfen oder etwas zu erobern versuchen, das sich in einem fremden Gebiet befindet. Aber die meisten kommen nicht viel weiter als einen oder zwei Blocks aus ihren Territorien heraus.

Triaden, die chinesische Mafia

Die Triaden haben sich in den Resten von Chinatown gehalten, weil sie ihre Nische nicht verließen und nicht expandierten. In letzter Zeit gab es Probleme mit der Mafia, die im Kampf mit der Yakuza wenig Unterschiede zwischen Asiaten machte. Ein paar Triaden-Leute sinnen auf Rache. Die Hauptgeschäftszweige sind Erwachte Drogen und Opium. Die Triaden halten ihre Geschäfte klein, um der Mafia nicht in die Quere zu kommen.

- Der Fleischhandel ist ein zweites Standbein für sie. Im Land der Warlords sind Töchter oft nicht gern gesehen, also werden sie über die Sklavenrouten verschickt. Sie kommen nach einem Zwischenstopp in Seattle nach Chicago. Die Ureinwohner sehen gerne weg, wenn sie genug Geld bekommen. Dieselben Schmuggler bringen auf dem Rückweg zu den Warlords Waffen von den Sioux. Es ist eine schöne Methode, veraltete Militärausrüstung loszuwerden. Aus Chicago werden die Mädchen über den Kontinent verteilt. Wer nicht überlebt, wird Ghulfutter. So haben alle was davon.
- Foo Manchoo
- Auch magische Erpressung ist eine ihrer Spezialitäten. Die Triaden haben nicht die Connections der Mafia oder die Feuerkraft der Yakuza, aber niemand kann es bei der Magie mit ihnen aufnehmen. Sie statuieren kaum Exempel, aber man kann immer wieder Nachrichten von Selbstmorden des Typs „vor den Bus gelaufen“ oder „vom Dach gesprungen“ lesen.

Wenn ihr mit den Triaden zu tun habt, achtet auf eure materiellen Verbindungen.

- Pan

Neo-Anarchisten

Die Neo-Anarchisten sind zwar wenig mehr als eine Gang, aber ich wollte sie besonders hervorheben, weil sie es verdienen. Sie werden durch eine spezielle Abneigung gegen die Entwicklung der Gesellschaft vereint und befinden sich in Chicago noch in der Phase des Aufbaus einer Bürgerbewegung. Sie verachten die Regierung und die Herrschaft der Konzerne über die Welt. Sie wollen, dass die Lohnsklaven aufwachen und ihr Leben als bloßes Dahinvegetieren erkennen. Sie sind in der ganzen Stadt in kleinen Zellen verteilt, die sie Stämme nennen, aber ihr Zentrum liegt in der Northside. Sie heuern oft Runner an, besonders wenn sie von den Reichen nehmen und den Armen geben wollen. Die Bezahlung besteht oft aus Gütern statt Geld. Die Neo-As haben auch einige der heißesten Decker in Chicago, die gerne Aufträge übernehmen, wenn sie dabei IC der Konzerne schmelzen können. Seid aber vorsichtig: Diese Decker machen gerne eine Show und verursachen dann mehr Chaos als nötig. Diese Decker und die sehr breit gestreute Anhängerschaft machen die Neo-Anarchisten auch zu einer hervorragenden Informationsquelle zu verschiedensten Themen. Informationen werden ebenfalls als Handelsware benutzt, und sie führen Buch darüber, wer ihnen wie viel „schuldet“. Wenn sie die Schuld eintreiben wollen, sollte man sich nicht weigern, um seinen Informationshändler nicht zu verlieren.

- Wenn ihr einen von ihnen anheuert, denkt daran, wie wichtig es ihnen ist, deutliche Botschaften zu hinterlassen. Sie sind nicht sehr unauffällig. Wenn ihr einen gewissen Ruf habt, werdet ihr öfter zu Duellen herausgefordert, als euch lieb ist. Hätte ich nur einen Zehntel-Nuyen für jedes Mal, als jemand zu mir sagte: „Man sagt, du seist schnell, Jack ...“
- FastJack
- Selber schuld, wenn du so verdammt gut bist. Vielleicht solltest du dich zur Ruhe setzen.
- Quickdraw
- Sorry, Quicks. Das wird nicht passieren. Gewöhn dich an den dritten Platz.
- FastJack

Drogenszene

Drogen sind ein kriminelles Geschäft, aber in Chicago kommt einem das oft nicht so vor. Die meisten Lohnsklaven und Arbeiter in der Tretmühle haben nur die Sucht als Ausweg aus dem Alltag. Marihuana, Synthahol und SimSinn sind die drei häufigsten Drogen. In der Northside und der Noose

sind BTLs weit verbreitet, und Dream Town ist auf dem Überschreiten der Grenzen des Sim erbaut. Das Leben in der Stadt verlangt einem viel ab, und die gewöhnlichen Leute können sich nicht leisten, zu verreisen. Also reisen sie virtuell, mit Chips, um ihren Stress abzubauen.

Die meisten harten Drogen wie Heroin, Meth oder Coke sind nur in der Noose und bei SINlosen beliebt. Die Arbeiter können sich den Produktivitätsverlust, den sie verursachen, nicht erlauben. Die Arbeitslosen aber haben keine Perspektiven und sind jederzeit bereit, eine Reise in das süße Nichts zu unternehmen, wenn sie drankommen können. Es ist eine hässliche Szene, und die Dealer saugen den Verzweifelten wirklich das Blut aus.

- In letzter Zeit sind etliche Dealer dieser harten Drogen ermordet worden. Ein paar von ihnen wollen uns als Bodyguards.
- Baron Aaron
- Genau diese Leute heuern andere von uns an, um ihre größten Konkurrenten auszuschalten.
- Burst

Kunstdiebe

Ich füge diesen kleinen Schnipsel über Chicago hier ein, weil ich finde, dass die Ursache dafür ein Verbrechen war. Ich spreche vom Museumsdistrikt und den Ereignissen, die hier nach dem Anschlag der Alamos auf den Sears Tower abliefen. Ich erkläre das kurz für die Leute, die diesen Teil der Geschichte nicht kennen: Als der Turm einstürzte und Downtown wie nie zuvor erschüttert wurde, wurden auch viele der Museen in Mitleidenschaft gezogen. Um alles noch schlimmer zu machen, weigerten sich die Versicherungsgesellschaften, für die Bergung der Kunstwerke zu bezahlen.

Konzerne und reiche Leute heuerten dann Runner an, um die Kunstwerke aus den Museen zu holen. Das war der schlimmste Kunstraub seit dem der Nazis im Zweiten Weltkrieg. Die Kunstwerke sind nun Teil verschiedenster Sammlungen und Ziel verschiedenster Diebe. Die Neo-Anarchisten wollen die Sammlungen zurück in die Museen bringen, Runner wollen sie stehlen und verkaufen, Sammler heuern Runner an, um ihre eigene Sammlung zu vergrößern, und viele andere Leute sind, aus oft banalen Gründen, beteiligt. Es gibt einige Aufträge, aber viele Stücke befinden sich in den Türmen des Core. Sie sind also nicht leicht zu bekommen.

- Die Villen der Execs in anderen Stadtteilen sind leichter zugänglich, aber trotzdem nur etwas für Profis.
- LadderClimber
- Die größten Interessenten sind Mächtigen im Hofstaat von Mafianeffen oder mittlere Manager, die vor ihren Vorgesetzten gut dastehen wollen.

Natürlich könnten sie aus eigener Kraft aufsteigen, wenn sie das Geld hätten, die Stücke legal zu erwerben. Diese Schleimer werden immer versuchen, euren Preis zu drücken, um so viel zu sparen wie möglich. Seid also vorgewarnt und nehmt ein paar schwere Jungs mit, damit ihr nicht in Nachverhandlungen übervorteilt werdet. Es gibt aber keinen Grund, jemanden deswegen zu töten, und man sollte die Kerle auch nicht herablassend behandeln. Man weiß nie, ob sie nicht doch aufsteigen. Stolz, rachsüchtig, eitel, gierig ... Gören sind Gören, egal wie sie sich anziehen.

• Katie Kite

DIE KONZERNE CHICAGOS

Autarkie ist das Motto dieser Stadt. Ich habe viele Reisen unternommen, viele Bücher gelesen und viel von dem erlebt, was die meisten Leute als Geschichte bezeichnen. Ich kann mich erinnern, dass in meiner Kindheit alle günstigen Waren aus asiatischen Ausbeuterbetrieben kamen. Das sorgte für starke Abhängigkeit vom Ausland, und ich bin sicher, dass dies einer der vielen Sargnägel für die alten USA war. Chicago hat daraus gelernt und ist auf dem Weg zur Autarkie sehr weit gekommen. Das Material kommt oft noch von außerhalb, aber dieser Plex hat genug Arbeiter, um alles zu Hause zusammenzubauen. Nehmt dazu ein paar einheimische AA- und eine starke Präsenz der AAA-Konzerne, und ihr kennt die Konzernszene von Chicago. Wichtig ist, zu erwähnen, dass es sehr wenige A-Konzerne und Familienbetriebe in Chicago gibt. (Und dass, wie vorhin erwähnt, viele der Kleinbetriebe von der Mafia finanziert werden, um die Megas zu ärgern.) Die A-Konzerne werden in diesem Haifischbecken gefressen oder zerrissen, und die Schere zwischen Arm und Reich ist in der Stadt gewaltig.

Alle Großen Acht haben Büros im Core, meist in ihren eigenen Türmen oder Pyramiden. Sie haben immer Aufträge, die gegen einen der anderen sieben oder einen der lokalen AA-Konzerne gerichtet sind. Dieses Bild kennt jeder Runner, also werde ich es hier nicht besonders wiederkäuen. Chicago war die Second City, und jetzt ist es die größte Stadt der UCAS, da der Großteil New Yorks inzwischen Konzernland ist und sich niemand für einen Metroplex interessiert, der von feindlichen Ureinwohnern umzingelt ist. Die Konzerne haben das schon vor Jahrzehnten erkannt. Hier spielt immer noch die Oberliga, aber inzwischen ist die Bühne düster und bedrückend statt glitzernd und farbenfroh.

Es folgen ein paar der wichtigsten Mitspieler.

Truman Technologies

Der Konzern ist hier zu Hause und zeigt das auch gern. Der Truman Tower ist das Wahrzeichen von Downtown. Im achten Stockwerk, direkt über der Bahnstation im siebten, liegt eine überwältigende Lobby. Unter der Station liegt die Wartungsabteilung mit ein paar Wohnungen für die Angestellten.

Wegen der Höhe des Gebäudes ist das Erdgeschoss bei Weitem nicht das untere Ende. Ich weiß von mindestens 17 Kellergeschossen, und es könnte noch mehr geben. Im 17. Untergeschoss liegt eine Gentechnik-Forschungsanlage. Ich weiß nicht, was in den anderen Kellern ist, aber es können nicht nur Wartungseinrichtungen sein.

Der Konzern hat sein Vermögen mit der ASIST-Technologie von ESP Systems gemacht, firmiert aber inzwischen fast ausschließlich unter dem Truman-Logo. Truman Simsense Systems stellt die Hardware her, und Truman Distribution Network bringt die Chips an die Leute. Es gibt Dutzende andere Firmen namens Truman, und der Konzern ist sicher der beliebteste in Chicago. Er ist kein AAA-Konzern und hat viele Feinde, aber der Heimvorteil hat dafür gesorgt, dass keiner der Großen Acht seine Vorherrschaft über Chicago gefährden konnte.

Daniel Truman ist der Chef der Firma, aber das spielt für uns keine Rolle. Er wird euch nie persönlich anheuern. Wenn er es doch tut, regelt eure Angelegenheiten, denn ihr werdet vor Ende des Runs tot sein. Die großen Fische in dieser Stadt kümmern sich nicht um Schattenoperationen. Truman bedient sich vieler örtlicher Schieber und Johnsons, statt selbst Aufträge zu vergeben. Dadurch entsteht eine weitere Schicht der Verschleierung, die vor allem im Kampf gegen Konkurrenten mit einem Sitz im Konzerngerichtshof nützlich ist.

Fuchi

Ich erwähne Fuchi Americas nur, weil sie ein großes Büro in Downtown haben und der Hauptkonkurrent von Truman sind. Die beiden Konzerne geben wahrscheinlich mehr Geld für Spionage gegeneinander als für Neuentwicklungen aus. Für die Chefetagen ist es ein Wettstreit, wer den Längeren hat. Für uns ist es Arbeit. Manchmal gerät der Wettkampf so außer Rand und Band, dass ihr die Sachen, die ihr gerade an Mr. Johnson übergeben habt, gleich wieder zurückstehlen müsst. Zum Glück weiß jeder in Chicago, dass es nur ums Geschäft geht. Wir sind für jeden geheim einsetzbar, sonst würden wir schnell von Shadowrunnern zu Konzernangestellten.

Ein weiteres Problem für Fuchi und alle Japanokons entsteht aus der Unterstützung der Yaks durch MCT. Fuchi hat selbst Operationen eingeleitet, um diese Verbindung zu schwächen, weil man es leid ist, dass die eigenen Angestellten angegriffen werden, weil sie Asiaten sind. Das ist aber keine Einbahnstraße, und MCT und die Yaks schlagen immer wieder zurück.

Fast Flesh

Wir einfachen Leute essen nur Soy, Soy und noch mehr Soy. Die Reichen der Welt kriegen aber

immer noch echtes Fleisch - und 90 Prozent des Fleisches, das amerikanisches Gras kaut, kommt zur Verarbeitung nach Chicago. Fast Flesh ist der Grund dafür. Den wirklichen Profit erzeugt aber nicht all dieses Fleisch. Fast Flesh besitzt eine hochgeheime Hormon-Steroid-Mischung mit synthetischen Proteinen, die es angeblich ermöglicht, das Vieh innerhalb eines Monats vollständig auszuwachsen (oder übergroß werden) zu lassen.

Diese Masttechnologie wäre auch für andere Konzerne eine Goldgrube, also wird Fast Flesh häufig auf der Suche nach der Formel aus der Matrix attackiert. Auch Einbrüche auf der Suche nach Proben kommen häufig vor, aber Fast Flesh ist gut geschützt. Sie haben gute Sicherheitsmaßnahmen, aber ihre beste Verteidigung besteht aus falschen Fährten.

Brilliant Genesis, Fox, Living Life

Die großen Studios vergeben viele Aufträge gegeneinander, und wir können auf allen Seiten daran verdienen. Diese drei sind die größten SimSinn-Produzenten in Chicago. Sie vertreiben ihre Werke zwar alle über Truman, kämpfen aber bis aufs Blut um Schauspieler, Regisseure und Autoren. Das Problem ist, dass sie ihre Runner benutzen wie ihre Stars. Sie wollen nur die Jüngsten, Heißesten und Glamourösesten. Sobald ihr ein paar Jobs für sie erledigt habt und sie von eurem Leben so viel wie möglich für den nächsten Streifen verwertet haben, werdet ihr nicht mehr kontaktiert. Viele Jobs drehen sich ums Babysitten. Das ist ganz nette Arbeit, wenn man es aushält, von Stars und Sternchen, die man vor Extraktionen und vor ihrer eigenen Dummheit schützen muss, als Abschaum behandelt zu werden.

Alle Studios haben Büros in Dream Town, aber sie arbeiten in der ganzen Stadt und machen sogar Aufnahmen in der Noose. Einige der bestbezahlten Jobs bestehen im Schutz für Stars, die nicht merken sollen, dass sie beschützt werden. Die Studios wollen zwar Aufnahmen echter Emotionen, aber sie wollen ihre Melkkühe nicht durch überraschende Ghul Angriffe verlieren.

UCAS Steel and Manufacturing

In dieser Stadt scheint sich niemand an die dunkle Seite von UCAS Steel zu erinnern. In den frühen Dreißigern kam es in einer Fabrik nahe Calumet zu einem Streik. Als Reaktion darauf schloss der Konzern die Fabrik. Es war eine effiziente Lösung: ohne Arbeit kein Arbeitskampf. Die Arbeiter fanden keine andere Anstellung, und 87 Prozent von ihnen verloren ihre Häuser. UCAS Steel kaufte die zwangsversteigerten Objekte. Acht Monate später wurde die Fabrik wiedereröffnet. Die Arbeiter bekamen ihre alten Jobs angeboten, wenn sie in die Häuser des Konzerns zogen, den angebotenen

Lohn akzeptierten und an den Konzern Miete zahlten. UCAS Steel verdiente ein Mordsgeld damit. Und gleichzeitig wurden Gewinn und Produktivität erhöht, weil die Arbeiter wussten, was ihnen blühen konnte. Dieser Konzern weiß, wie man harte Maßnahmen ergreift, und scheut nicht davor zurück.

Die CEO, Linda Jenkins, die die Fabrik in Calumet damals leitete, will ihren Konzern nun breiter aufstellen. Sie ist völlig von der SimSinn-Produktion im Allgemeinen und Dream Town im Besonderen besessen. Sie hat Verbindungen zu kleineren Studios geknüpft, indem sie Fabriken von UCAS Steel als Aufnahmeorte anbot. (Hot Steel von den Forbidden Garden Studios wurde in einem Stahlwerk gefilmt und war ein großer Hit auf dem Pornomarkt.) Truman, der angeblich mal etwas mit Jenkins hatte, hat das sehr wohl bemerkt. Es scheint, als hätten sie immer noch eine leidenschaftliche Beziehung. Nur scheint sie inzwischen auf leidenschaftlichen Hass gebaut. Hier können noch viele Schwierigkeiten und Jobs entstehen.

- Du vergisst Shiawase. Der Konzern hat die Müll- und Abwasserentsorgungsverträge und versucht, immer mehr aus dem Stadtrat herauszupressen. Shiawase Envirotech will auch Cermak sanieren, aber niemand will dafür bezahlen.
- Purple Nurple
- Und Lone Star ist ziemlich heiß auf Eagle Security.
- SPD
- Was haben die Bullen mit Konzern-Banditen zu tun?
- NOOb
- Ich könnte ein Buch darüber schreiben, Junge.
- SPD
- Das ist eigentlich eine gute Idee.
- FastJack
- Ich? Dafür fehlt mir die Geduld. Aber vielleicht kenne ich jemanden ...
- SPD

DAS ARKANE CHICAGO

In diesem Sprawl kann man wohl kaum seine Fantasien von Sukie Redflower ausleben. Chicago hat eine reichhaltige übernatürliche Geschichte, und mir wurde erklärt, dass die Geschichte eines Ortes oft die Magie des Ortes beeinflusst. Ein Schamane sagte mir einmal, dass viele Gebäude in Chicago im Astralraum anders aussehen, und meinte, es sei sehr seltsam, wenn das bei unbelebten Objekten vorkommt. Gäbe es nicht so wenige Leute mit astralen Sinnen, hätte er gern eine Tour durch Chicago organisiert, bei der man die „Schatten der Vergangenheit“ bewundern könnte. Er sagte, sogar der alte Sears Tower erscheine ab und zu im Astralraum. Ich würde viel dafür geben, um das zu sehen.

Er erzählte auch, dass der Großteil des Astralraums der Stadt sehr düster sei, und gab dem Elend und der Hoffnungslosigkeit vieler Leben in Chicago dafür die Schuld. Er sagt, die Noose sei das Schlimmste, gefolgt von der Northside. Downtown und O'Hare seien am wenigsten betroffen, aber im Core sei es horizontal geschichtet unterschiedlich. Southside und Westside würden sich je nach Viertel unterscheiden, und Dream Town sei ein „astrales Studentenbesäufnis“.

Mein Freund erkundete Chicago astral vor allem während der Forschung für seine Master-Arbeit an der Universität in Downtown. Die Universität unterhält eines der berühmtesten thaumaturgischen Forschungsprogramme der Welt, das sich vor allem mit der überdurchschnittlich großen Anzahl an Freien Geistern rund um den Lake Michigan beschäftigt. Sie hat sogar einen Campus namens Elemental Hall am See. Es gibt zu diesem seltsamen Phänomen viele Theorien, aber die Ursachen konnten noch nicht verifiziert werden. Elemental Hall wird im April und Mai oft zum Ziel für Extraktionen von Studenten kurz vor dem Abschluss.

Wegen der vielen Angriffe auf ihre Forschung durch andere Schulen und Konzerne heuert die University of Chicago oft „Berater“ an, die Studenten und Professoren auf Forschungsreisen begleiten sollen. Magier sind dabei erste Wahl, aber in letzter Zeit hat die Uni als Notmaßnahme auch Studenten der „Arkana des Körpers“ eingesetzt. Am Ende der Liste finden sich Straßensamurai, da sie kaum etwas gegen Geister unternehmen können und nur auf der physischen Ebene zu gebrauchen sind. Forschungsreisen in die Noose sind häufig, und manchmal gibt es auch Anfragen wegen Astralreisen durch die U of C. Das klingt für mich nach einer Menge Spaß.

Die Gegend südlich des Campus ist voller Magier und Schamanen, die nicht gut (oder reich) genug sind, um aufgenommen zu werden, aber sich von der Subkultur angezogen fühlen. „Little Earth“, wie das Viertel genannt wird, ist ein Mekka für arkane Studenten, die es nicht geschafft haben oder sich das College nicht leisten können. Hier haben viele der besten Publikationen ihren wahren Ursprung, weil die Reichen den Ärmeren ihre Ideen stehlen. Wie überall sonst im Leben.

- In Little Earth gibt es einen netten Laden namens F and F, der einem Kerl namens Wicker gehört. Er ist vor Kurzem auf die Schattenseite gewechselt, stellt aber immer noch gute Foki für moderate Preise her.
- EarthMover
- Es heißt, er arbeite für die Mafia, also seid gewarnt.
- SkyNet

ZUM ABSCHLUSS

Ein Wort zu den Aufsteigern und Naseweisen: Diese Stadt hat seit den 1800ern Fleisch gekaut und



ausgespuckt. Ich kann nicht genug betonen, wie wichtig harte Arbeit in Chicago ist. Abkürzungen führen nicht zum Ziel. Macht vor einem Job eure Hausaufgaben und versteht, für wen ihr arbeitet. Nicht, damit ihr Rache nehmen oder jemandem die Schuld geben könnt - das Spiel kann man nur verlieren. Es geht darum, zu wissen, für wen man nicht mehr oder immer wieder arbeiten will. Spart nicht bei der Recherche und haltet euch eure Connections warm, auch wenn ihr aktuell keine Informationen von ihnen braucht. Ich habe nicht so lange überlebt, weil ich der Schnellste, der beste Schütze oder der härteste Kerl in den Schatten bin. Ich habe überlebt, weil ich weiß, wie man die Schatten benutzt, und wie mich die Schatten benutzen.

Ich habe meine Ausführungen hier so neutral wie möglich gehalten. Ich weiß, das ist nicht immer geglückt. Sorry. Aber jetzt kommen ein paar eigene Meinungen. Eagle kann man genauso bestechen wie die Polizei, aus der die Firma entstanden ist. Aber sagt das nicht laut. Lone Star und Knight Errant sind immer auf Ärger aus. Sie sind harte Scheißkerle und genauso rachsüchtig wie Bullen, wenn ihr einen von ihnen umbringt. Also seid vorsichtig. Aztechnology zahlt am besten und betrügt am wenigsten. Ihre Johnsons sind geradeheraus und verhandeln nicht viel. Versucht, den Job nicht persönlich werden zu lassen. Geschäft soll Geschäft bleiben, und Konzerne sollen sich nicht wie verschmähte Liebhaber an euch rächen wollen.

Denkt daran: Schießt genau, spart Munition und ... ich glaube, ihr kennt den Rest.

- Fuchi ist ... seltsam. Manchmal gehen sie gegen den Japanblock vor, manchmal reihen sie sich Schulter an Schulter ein. Das obere Management ist nicht ganz richtig im Kopf.
- Wendy City
- Mitsuhamas ist gerade wirklich sauer. Ares hat ihnen vor ein paar Wochen einen eingeschickt. Es war keine große Sache, und Geschäft ist Geschäft, aber Toshiro-san hatte gerade im Auftrag seines Vaters die Stadt besucht. Diese Schande verlangt zumindest ein paar aufgeschlitzte Bäuche. Der vor Kurzem ernannte Geschäftsführer Masaki Korin will sicher die Ehre des Konzerns wiederherstellen. Es könnte bald ein wenig persönlich werden.
- Harry Kari
- Yamatetsu Imora ist auch nicht glücklich damit, dass Seattle statt seines eigenen Turms das Hauptquartier für Nordamerika ist. Eigentlich sollte man meinen, in solchen Fällen ginge es nur um die verletzte Eitelkeit eines Diktators, der sein Imperium nicht vergrößern könnte, aber bei Imora ist das anders. Er meint wirklich, es ginge dem Konzern unter seiner Führung besser, und er würde eigene Macht aufgeben, um seine Herren reicher zu machen. Der Mann hat Giri wie kaum jemand sonst.
- Mister Robot
- erinnert ihr euch daran, dass ich von einem Kraftwerk in der Nähe des Südrands der Noose und von einem Chemieunfall erzählt habe? Ich habe gelogen. Nicht bei dem Rat, sich fernzuhalten, sondern beim Chemieunfall. Ihr solltet euch wirklich weit, weit von diesem kleinen Höllenloch fernhalten. Warum? Weil hier etwas lebt. Oder genauer: einige

Wesen. Ich bin dort nach Einbruch der Dunkelheit gewesen und habe Dinge durch die Nacht kriechen sehen, die ich nicht mal beschreiben kann. Eindeutig keine Metamenschen, aber auch keine Tiere.

- Old-Timer
- Ob die etwas mit den Einwohnern des Chicago Spire zu tun haben? Möchte jemand mitkommen und nachsehen? Wendet euch an mich.
- GreatWhiteHunter
- GWH, was hast du entdeckt?
- Pac-Man
- Hat jemand von GWH gehört? Er hat einen Kumpel von mir mitgenommen, um sich im Spire umzusehen. Habe Wheels seither nicht gesehen.
- Pac-Man
- Sorry. Habe ein wenig den Anschluss verloren. Es geht mir gut. Wir haben nichts entdeckt. GWH sagte, er habe in Denver zu tun.
- Wheels

HONGKONG

Gepostet von: Marco Solo

Ich habe viele lange, hitzige Debatten darüber erlebt, welche asiatische Stadt für Runs besser sei: Tokio oder Hongkong. Die Fans von Tokio führen immer dasselbe Argument an: die schiere Menge an Geld, das durch diese Stadt fließt. Gut, es sind nicht alle Japanokons hier zu Hause, aber hier ist immer noch das Herz des Landes. Also investieren alle hier, und dazu kommt noch das Geld der Regierung. Sie halten das für einen Vorteil, und dann kläre ich sie auf. Ich sage: Die gewaltige Geldmenge und die Machtkonzentration ergeben Probleme. Genau solche Umstände machen uns unbedeutend oder vernichten uns. Wenn wir gedeihen wollen, brauchen wir Ellenbogenfreiheit. Wir brauchen Orte, die uns gehören, wir brauchen Gebiete ohne Gesetz, wir brauchen Chaos. Und all das bietet Hongkong. Und Geld fließt dort immer noch genug.

Das Chaos in der Stadt kommt aus einem Dutzend Richtungen, und meist kommt aus diesen auch das Geld. Vielleicht sind hier nicht die Japanokons zu Hause, aber hier wird viel für sie produziert. Das hält die Schatten lebendig, weil viele Firmen aller Größen um Verträge kämpfen. Wir haben hier auch einen einheimischen Konzern: Wuxing. Und die Familie Wu tut alles, um die Stadt interessant zu halten. Sie kauft ganze Häuserblöcke scheinbar aus einer Laune heraus und beschwört Scharen von Geistern aus Gründen, die Außenstehende nicht verstehen. Und wir ernten die Früchte des Krieges, wenn die Flüchtlinge aus dem Hinterland kommen und die Unruhe und Armut bringen, die immer mit dem Krieg einhergehen.

Und außerdem haben wir ein Wetter wie im Dampfkochtopf: Entweder ist Regenzeit und

alles ist feucht und heiß, oder es ist die angebliche Trockenzeit und alles ist etwas weniger heiß und feucht. Aber es regnet nicht so viel. Daher sind fast alle Leute fast dauernd draußen (außer im Penthouse-Viertel, wo kein Bewohner seine Ledersohlen auf die Straße setzen würde). Und jeder Polizist kann euch erklären, dass Hitze und Leute im Freien immer zu Gewalt führen. Ich sage damit nicht, dass Hongkong eine sehr angespannte Stadt ist, wo es jederzeit zu einem Gewaltausbruch kommen könnte. Das würde die Stadt gewalttätiger erscheinen lassen, als sie ist. Aber ein Körnchen Wahrheit liegt doch darin. Und das ist gut so: Es schafft die besondere Atmosphäre.

- Straßenkämpfe sieht man, außer in den ärmsten Gegenden Hongkongs, nicht oft. Sie stellen für die meisten Leute einfach einen zu großen Bruch der Etikette dar. Außerdem lädt man einiges an gesellschaftlicher Schuld auf sich, wenn man jemandem öffentlich ins Gesicht schlägt.
- Young and Fat
- Die Kultur bildet eher den Nährboden für leise Schüsse in Hinterzimmern. Viele meiner Connections in Hongkong sind auf diesem Gebiet recht geschickt.
- Yankee

Es gibt viele Kultureigenheiten in Hongkong, die anders sein mögen, als ihr es gewohnt seid. Und wenn ihr meint, ihr könntet sie alle in einem kurzen Dokument verständlich beschrieben bekommen, bereitet euch auf Verachtung vor. Statt zu versuchen, euch die Kultur als Autodidakten anzueignen, solltet ihr euch von jemandem herumführen lassen, der sich auskennt. Und genau zuhören. Ein Tipp: Denkt daran, dass Ausländer nicht besonders willkommen sind, auch wenn sie nicht mehr so sehr verachtet werden wie früher. Wenn ihr hört, dass euch jemand „Gwailo“ nennt, fühlt euch nicht gleich beleidigt. Versteht aber, dass ihr als Ausländer erkannt worden seid.

In Hongkong wird erwartet, dass man ein Netzwerk von Leuten hat, die einem Gefallen erweisen, und denen man Gefallen erweist. Man muss einiges dafür tun, die Seiten im Gleichgewicht zu halten. Wenn die Balance zu sehr in eure Richtung verschoben wird, stört das euer Sozialleben, und das Netzwerk wird sich irgendwann auflösen. Wenn sie zu sehr in die andere Richtung tendiert, kommt für euch nichts dabei raus. Wenn euch jemand einen Gefallen tun will, lasst ihn machen. Damit kann er sein Gesicht wahren. Achtet aber darauf, bald eurerseits etwas für euren Wohltäter zu tun. Nicht erwiderte Gefallen können eine schwere Bürde werden.

- Das ist Blödsinn. Ich behandle alle Leute gleich: Ich Sorge dafür, dass sie machen, was ich will. Dann sage ich, dass ich ihnen nichts schulde.
- Bullhorn
- Klar. Und die drei Kopfgelder, die auf dich ausgesetzt sind, zeigen, wie gut die Strategie funktioniert.
- Findler-Man



Es gibt vieles, was man über die Kultur wissen könnte: Numerologie, Feng Shui, Actionfilme mit üppigen Schusswechseln und so weiter. Aber es ist besser, ich erkläre euch, wohin ihr gehen könnt, und ihr lernt den Rest nebenher. Darin sollte unsereins gut sein.

SCHAUPLÄTZE

Downtown

Nachts ist so viel Neon in Downtown, dass man die Stadt vom Mond aus sehen kann. Aber dieser Energieverbrauch ist nichts gegen den Kampf um die mystische Energie von Mutter Erde, die von den Einheimischen als Qi bezeichnet wird. Geomanten verdienen haufenweise Geld mit ihren neuesten Erkenntnissen. Sie helfen Leuten, ihre Gebäude, die Raumaufteilung und sogar die Inneneinrichtung so zu gestalten, dass möglichst viel Energie durch sie fließt.

- Manchmal nimmt das verrückte Ausmaße an. Folgende Geschichte hat sich vor zwei Jahren ereignet: Fuchi hatte einen Verbündeten in der Stadtregierung gewonnen, der Genehmigungen erteilte, mit denen der Konzern einen Wolkenkratzer hätte bauen können, der alle Gebäude ringsum um mindestens 40 Stockwerke überragt hätte. Noch bedeutender war, dass einige Geomanten behaupteten, der Entwurf würde das Qi aus den umliegenden Gebäuden wie ein Schwamm aufsaugen. Wuxing

wollte das nicht hinnehmen und übte auf die eigenen Verbündeten in der Regierung Druck aus, damit diese hier einen Park statt eines Wolkenkratzers verlangen sollten. Dann sorgten sie dafür, dass das Guanxi-Netzwerk des Fuchi-Mannes behauptete, er sei mit seinen Gefallen weit im Rückstand. Diese Schande zwang ihn zum Rücktritt. Er wurde von einem Wuxing-Mann ersetzt, und der Park wurde geplant. Fuchi wollte diese Niederlage nicht hinnehmen, daher verschwanden oder starben alle Geomanten, die im Regierungsauftrag den Park planten. Schließlich wurde ein Kompromiss gefunden: Die Wuxing-Leute ließen Fuchi den Wolkenkratzer an einem Ort bauen, an dem er viel Qi von allen außer Wuxing aufsaugen konnte. Wuxing ließ einen Park bauen, der wie eine Injektionsnadel Qi in ihr eigenes Gebäude einfließen ließ. Das alles kostete einige Millionen Nuyen, einen Posten in der Stadtverwaltung, die Leben einiger Geomanten und wer weiß wie vieler Shadowrunner.

- Blister Bob
- Ich bin beeindruckt, dass Wuxing über Fuchi gesiegt hat. Das ist weit über ihrer Gewichtsklasse, aber der Heimvorteil war wohl ausreichend dafür.
- MegaMole

Downtowns Stärke liegt neben den Touristenattraktionen, die man in jedem großen Sprawl findet, in der Finanzindustrie. Hildebrandt-Kleinfort-Bernal ist hier stark vertreten, ebenso die SwissBank von Saeder-Krupp und ein paar kleinere Konzerne. Wer die Geheimnisse der Geldflüsse kennt oder Leute kennt, die sie kennen, kann hier sein Wissen hervorragend einsetzen.

Die Regierung von Hongkong sitzt ebenfalls in Downtown, in einem Gebäude namens Government

House. Da die Regierung Hongkongs nicht besonders viel reguliert, ist das Gebäude nicht sehr dicht besetzt. Es gibt aber einige Informationen über Entwicklungsvorhaben oder Baupläne, wegen derer der eine oder andere Runner im Laufe seiner Karriere in Hongkong hier einbrechen könnte.

Eastern Hong Kong

Die perfekte Konzernklave in einem Sprawl braucht ein paar spezielle Merkmale. Man will nah an der Action sein, aber nicht direkt daneben, weil hier die Verkehrslage zu angespannt wäre. Man möchte eingeschränkten Zugang, um Unerwünschte fernzuhalten. Und man will etwas Schönes zum Anschauen.

Im Osten gibt es das alles. Es gibt hier zwischen zwei Bergen eine schöne Aussicht, komfortable Häuser und alle Annehmlichkeiten, die Konzernbienen haben wollen. Man ist nicht weit entfernt von Downtown, aber die Berghänge erschweren Fußwege. Stattdessen nimmt man die Straßenbahn, und der Zugang zu dieser Straßenbahn ist streng reglementiert.

- Die Bahn wird nicht so streng kontrolliert, wie man meinen könnte. Es gibt eine Triadengruppe, die ein Mitglied ins Sicherheitsteam eingeschleust hat, und deren Leute kommen problemlos rein. Die Gruppe hat mehr Magier als die meisten anderen, und sie ist auf mehr als nur Geld aus. Diese Leute reisen oft zwischen dem Osten und Kowloon, und an beiden Orten halten sie gebundene Geister. Darüber hinaus kann ich nicht mehr über sie erzählen.
- Orient Xpress

Southern Coast

Wenn man Neulingen von dieser Gegend erzählt, muss man den Namen drei- oder viermal wiederholen, bevor sie glauben, dass es in Hongkong einen Ort namens Aberdeen gibt. Wenn sie das geschluckt haben, kommt der nächste Brocken: ein Fischerdorf neben einem riesigen Sprawl. Dann muss man erklären, dass einer der größten Konzerne der Stadt, Wuxing, hier zu Hause ist. In einem Fischerdorf.

Das hat einen einfachen Grund, und wer so weit gelesen hat, sollte ihn kennen: Qi. Die Geomanten von Wuxing sind ganz aus dem Häuschen wegen des Qi-Flusses um Aberdeen, und einige von ihnen glauben, dass dieser Fluss dafür gesorgt hat, dass Wuxing im schwierigen letzten Jahrzehnt nicht untergegangen ist. Egal wie die Zukunft für Wuxing aussieht - irgendeine Art Hauptquartier wird immer in Aberdeen bleiben.

- Und wie die Geschichte mit Fuchi gezeigt hat, werden sie alles tun, damit niemand diesen Fluss zu sehr verändert.
- Blister Bob

- Sie haben keine Chance. Wenn die Großen Acht in dieses Qi-Geschäft einsteigen, werden sie Wuxing einfach überrollen.
- Guy Low

Eine andere Sehenswürdigkeit ist hier der Ocean Park: eine Touristenattraktion, die zum Forschungslabor wurde. Wer sich für die neuesten Forschungen über Wasserfauna interessiert, kann hier jemanden fragen. Oder dem Vorbild vieler Konzerne folgen, die ihre Geschäfte auf den Ozean ausdehnen wollen, und einen oder zwei der örtlichen Wissenschaftler extrahieren.

- Es hat lange gedauert, aber diese Scherzkekse haben endlich verstanden, dass sie etwas mehr Sicherheit brauchen. Natürlich haben sie als Erstes daran gedacht, ihre Forschungsobjekte in die Sicherheitsstruktur einzu beziehen. Kurz gesagt: Steckt eure Zehen in dieser Umgebung vorsichtig ins Wasser, sie könnten abgeissen werden.
- Sting Ray

Man sollte auch im Drunken Monkey nachschauen, das bei Söldnern beliebt ist, aber von allen gemieden wird, die (durchaus zu Recht) Angst vor einer Prügelei mit Söldnern haben. Wenn ihr ein paar Muskeln anheuern oder etwas über militärische Operationen in der Gegend erfahren wollt, könnt ihr hierher kommen. Verhaltet euch aber respektvoll.

Yau Tsim Mong

Dichte Bevölkerung, die in Gebäude gepresst ist, die praktisch aufeinander gestapelt sind. Märkte, wo die Händler mehr Zeit mit dem Verfolgen von Dieben als mit dem Verkaufen von Waren verbringen. Taschendiebe wieseln durch dichtgedrängte Metamenschenmassen, und Trolle bahnen sich mit ausgefahrenen Ellbogen einen Weg. Diese Bilder sieht man in Trideos über Hongkong, und genauso sieht es jeden Tag in Yau Tsim Mong aus.

Wenn ihr dort seid, achtet besonders auf den arkanen Flitterkram in Yau Ma Tei. Wie bei allen Freiluftmärkten der Welt ist 99 Prozent des Angebots Mist, aber in dem letzten Prozent können sich erstaunliche Dinge verbergen. Jeden Tag durchkämmen führende Magieforscher aller wichtigen arkanen Gruppen, auch Entwickler von Mitsuhama, diesen Markt auf der Suche nach dem einen Talisman, der auf der Astralebene wie eine Minisonne leuchtet. Dieses Ding wollen sie haben, seine Geheimnisse aufdecken und es der Konkurrenz vorenthalten.

- Man wird selten ein wirklich gutes Stück magischen Handwerks finden, aber es gibt viele Reagenzien. Ich habe keine Ahnung, woher die Typen ihr Zeug bekommen, aber sie haben Obsidian und Kranichfedern mit Auren, wie ich sie noch nie gesehen habe. Ich würde gern sehen, was ein guter Handwerker mit diesen Dingen anfangen kann.
- Colton Croft

- Sei nicht allzu zuversichtlich. Auf diesem Markt gibt es allerlei Scharlatane, und es kann leicht sein, dass man nicht die einzigartigen Eigenschaften eines Gegenstands wahrnimmt, sondern das, was ein Kerl, der Auren manipulieren kann, einen sehen lassen will.
- Whizzer

Wenn ihr nach Yau Tsim Mong kommt, ist es wahrscheinlich, dass ihr die Golden Mile, einen der größten Straßenmärkte der Welt, besuchen werdet. Man weiß nie, was man dort finden kann, und das ist ein Teil des Charmes. Achtet besonders auf Leute in Anzügen, die eine Anstecknadel in Form eines Affen tragen. Das ist der allgemein akzeptierte Code für Leute, die Jobs zu vergeben haben.

- Danke nein. Für jemanden, der nicht weiß, wie er das richtige Team für einen Job findet, und auf solche Mittel zurückgreifen muss, arbeite ich nicht.
- Sally

Kowloon City

Yau Tsim Mong ist, was herauskommt, wenn Hunderttausende Arme in einem kleinen Gebiet zusammengedrückt sind und lernen, mit diesen Umständen umzugehen. Kowloon kommt heraus, wenn sie es nicht lernen.

In Kowloon konzentrieren sich die Leute, die nirgends sonst in der Stadt willkommen sind: die Ärmsten, die Kranken, Kriegsflüchtlinge, Süchtige und Kriminelle. Die Regierung hat sich fast völlig aus diesem Gebiet zurückgezogen, und das organisierte Verbrechen hat dieses Vakuum nur zu gern gefüllt. Die Triaden haben schnell erkannt, dass in einem Stadtteil voller Leute ohne Geld die Leute selbst die wertvollste Ressource sind. Ich meine das nicht in einem erhebenden oder vertrauenerweckenden Sinn. Ich meine es ganz wörtlich. Metamenschen in Kowloon können auf alle möglichen Arten zu Waren werden: von der Sklaverei bis zur Ausschachtung. Nur die Fantasie der Triaden-Soldaten setzt dem Grenzen.

- Regel Nummer eins in Kowloon: Seid nicht attraktiv. Die Augen der Triaden sind überall, und wenn jemand auf den Straßen geht und Sinnlichkeit ausstrahlt, wird dieser jemand sofort entführt und zur (profitablen) Arbeit in einem Bordell gezwungen. Bleibt gewöhnlich oder hässlich, und ihr müsst euch eine Sorge weniger machen, wenn ihr schon so dumm seid, durch diesen Stadtteil zu streifen.
- Findler-Man
- Ich wusste, es gab einen Grund dafür, dass du Hongkong magst.
- Rutter

So schlimm Kowloon auch sein mag - das ist nichts im Vergleich zu den Schrecken der Kowloon Walled City. Das hier ist Kowloon zum Quadrat: noch enger, noch verzweifelter, noch hoffnungsloser und noch stinkender. In mancher Hinsicht steht hier eine hochgetürmte Version der Barrens. Hier ersetzen

Kaninchenbauten aus verfallenden und schlecht gebauten Gebäuden die Ebenen voll leerer Blocks und halb zerstörter Lagerhäuser. Viele Gebäude von Kowloon scheinen nur zu stehen, weil sie sich aneinander lehnen. Manchmal hat man den Eindruck, dass man nur den tragenden Balken herausziehen müsste, um einen ganzen Block einstürzen zu lassen.

- Oder noch mehr. Früher gab es mal eine Art Straßenplanung, die aber den Bewohnern herzlich egal war. Improvisierte Gebäude wuchsen aus der Mitte von Straßen, und einige Wege sind in so schlechtem Zustand, dass man sie nicht mehr als solche erkennen kann. Die werden dann einfach überbaut. Daher wird ein jedes Navigationssystem irgendwann im Stich lassen, wenn eine Straße unvermittelt endet. Der Vorteil ist, dass die Einwohner manchmal neue Passagen durch die verfallenden Gebäude graben und man auf Wegen schleichen kann, von deren Existenz niemand weiß. Außer natürlich den Einheimischen, weshalb ein Führer sehr hilfreich ist.
- The Dragon Reborn

Die Walled City ist nicht wirklich ummauert, aber es wirkt beinahe so. Die dichte Bebauung macht die Gegend eindeutig kenntlich, und die vielen blockierten Straßen lassen einen schwer die Eingänge finden.

- Die Walled City zieht auch den Abschaum der Geisterwelt an. Seid vorsichtig: Kein Geist denkt genauso wie ein Metamensch. Für Kowloon gilt das besonders. Es ist schwer, mit ihnen zu verhandeln, da ihre Bedingungen oft anders sind als das, was wir meist anbieten.
- Man-of-Many-Names

In Kowloon befindet sich auch das Chop-Chop Shop, wo man günstige Cyberware und unlicenzierte medizinische Dienstleistungen bekommt. Wenn diese Worte euch keine Gänsehaut verursachen - was sie bei einem echten Runner nicht tun sollten -, erkennt ihr, wie wertvoll das sein kann.

- Wenn ihr dort seid, meidet Dr. Lee. Er war früher recht zuverlässig, aber in letzter Zeit scheint er unkonzentriert, und seine Instrumente sind alles andere als sauber. Es ist nie gut, jemanden mit einem unkontrollierten Zwinkern, zitternden Händen und einem blutigen Skalpell auf sich zukommen zu sehen.
- BlazerBeam
- Das ist ja hilfreich. Die Hälfte der Ärzte dort heißt Dr. Lee.
- Butch
- Wo Armut herrscht, blüht das Verbrechen. Und viele Verbrechen hier werden von der Gelber-Lotus-Triade verübt. Sie kontrolliert den Kai-Tak-Nachtmarkt in Kowloon, wo alles verkauft wird, das auch nur ein bisschen illegal ist. Waffen, Drogen, magische Waren - hier gibt es alles. Und einige wahnwitzige BTLs.
- The Dragon Reborn

Kwun Tong

Konzernhauptquartiere sind ganz nett, und Stadtregierungen kämpfen mit Zähnen und Klauen

darum, dass sich die Großen in ihren Sprawls ansiedeln. Wer aber wirklich etwas für die Bevölkerung und nicht nur für das Image tun will, versucht, Fabriken anzuziehen.

- Und damit ist auch erklärt, warum die Städte lieber um Hauptquartiere als um Fabriken kämpfen.
- Bear Stains

Industrie ist nicht schön, aber sie bringt Arbeit. Natürlich keine angenehme oder angesehene Arbeit, bei der man auch noch Gliedmaßen verlieren kann, wenn man nicht aufpasst. Aber es ist Arbeit. Es sind Jobs für die schlechter ausgebildeten Klassen, mit denen sie genug Einkommen erreichen können, um wenigstens einen Rest Würde zu bewahren.

- In welchem Jahrhundert lebst du denn? Erstens gibt es nicht mehr viele Fabrikjobs, weil die meisten Abläufe von Drohnen durchgeführt werden. Zweitens sind die Arbeitsbedingungen seit dem Verschwinden der Gewerkschaften schlecht; die Schichten sind lang und die Bezahlung ist mager. Deine Vorstellung von „Würde“ ist ganz anders als meine.
- Guy Low
- Es gibt wenigstens Arbeit für Drohnenrigger. Will nicht endlich mal jemand an die Rigger denken?
- Shen Lo-Fun

Als die Japanokons ihre Produktionskapazitäten ausweiten wollten, kamen sie nach Hongkong. Und als sie dort ankamen, wies ihnen die Regierung nicht nur einen Weg, sondern eine brandneue Schnellstraße nach Kwun Tong. Hier stehen viele Fabriken, und sie sind, dank der laschen Gesetzgebung des Sprawls, größtenteils dreckig. Man macht Witze über den Nebel, der von Kwun Tong heranrollt. Bis er es wirklich tut und bei seinem Abziehen Leichen in den Straßen zurücklässt, weil er so giftig ist.

- In dieser Gegend gibt es wenige Einwohner, aber diese wenigen bilden den Kern der Anti-Konzern-Kräfte Hongkongs. Die tödlichen Arbeitsunfälle und die giftige Luft sorgen dafür, dass diese Gruppen regen Zulauf bekommen. Die Todesschwadronen der Konzerne sorgen dafür, dass man diese Entscheidung bereut.
- The Dragon Reborn

Sai Kung

Zur Einstimmung ein Witz: Es waren einmal Regierungen, die handelten, als wäre ihnen die Umwelt wichtig. Haha! Kapiert? Egal. Das war jedenfalls bevor die Megakons die Regierungen an die Leine nahmen und die Regierungen den Konzernen gaben, was sie wollten. In Hongkong war eine Sache, die sie wollten, Sai Kung.

Hier gab es mal ein Naturschutzgebiet. Wenn man zu den Megas von „Naturschutzgebiet“ spricht, hören sie „Land, das noch weit vom Ausschöpfen seines Gewinnpotenzials entfernt ist“. Die Kons überredeten

die Regierung, die Schutzbestimmungen aufzuheben. Dann stürzten sie sich wie ein Rudel Wölfe auf das Land, entrissen ihm alle Schätze und ließen eine pockennarbige, verseuchte Landschaft zurück. Natürlich wollte hier niemand wohnen, aber ein besonderer Vorteil blieb: eine zerklüftete Küstenlinie voller Buchten, wo sich Piraten und ähnliche Leute verbergen können. Also zogen sie dort ein und bilden nun, gemeinsam mit Fischern, die es schätzen, wenig Konkurrenz zu haben, die Bevölkerung. Der Nachteil für die Fischer ist, dass ihnen manchmal Kanonenkugeln um die Ohren fliegen.

Es gibt zwei Piraten, die man kennen sollte, wenn man nach Sai Kung will. Die eine, Long I Sao, nennt sich die Königin der Piraten Hongkongs. Damit stimmen natürlich nicht alle anderen Piraten überein. Aber es gibt genügend, die ihre Führung als Weg zum Reichtum sehen, dass sie wirklich gefährlich geworden ist. Vor Kurzem hat sich ihre Position noch verbessert, als eine der größeren Banden in der Gegend, die Joho-Lowah, ihr Unterstützung anboten (aber nicht völlige Unterordnung schworen). Wer in ihrem Territorium ohne Erlaubnis arbeitet, wird von ihr wahrscheinlich erbarmungslos gejagt.

- Genau. Sie hat eine grausame Einstellung und ein paar Magier in der Mannschaft. Sie können über optische Systeme auf fünf Kilometer Entfernung Löcher in Schiffsrümpfe brennen. Long I Sao kämpft lieber gegen verwundete Gegner als in offener Schlacht. Wie wir alle. Lasst also kein Boot ohne Magier zum Schutz oder ein wirklich gutes Rettungssystem zu Wasser.
- Guy Low
- Ihr Name bedeutet „Braut des Drachen“. Müsstet wir hier etwas wissen?
- Sally
- Ja, und zwar: Chinesen finden, Drachen bringen Glück. Und das ist der Hintergrund ihres Namens.
- Shen Lo-Fun

Der andere wichtige Pirat ist Fei Yu: einer der wenigen, die sich seit Jahren Long I Sao widersetzen können. Er bleibt am Leben und mächtig, weil er Geldgeber außerhalb des Stadtteils hat und Freunde unter Leuten wie Shadowrunnern besitzt. Er ist eine gute Informationsquelle für diese Gegend und kann auch Tipps geben, wie man die Piratenkönigin meidet.

- Er hat in seiner Mannschaft gute Taucher. Wenn man besondere Fracht transportiert, kann man sie von einem Boot vor der Küste von Sai Kung ins Meer werfen und Fei Yu für Bergung und Transport bezahlen. Nur darf das Wasser nicht zu seicht sein – schließlich soll ja nicht jeder die Fracht heben können.
- The Dragon Reborn

Tolo-Hafenkomplex

Wenn ihr wie ich seid, nehmt ihr jede Chance zum Reisen auf See wahr. Man ist weniger sichtbar als



SHADOWRUN 2050



シヤドウラン



in der Luft und weniger durch Topografie eingeschränkt als an Land. Außerdem sind die meisten Polizeitruppen an Land viel stärker als auf dem Wasser. Bevor ihr aber vor Hongkong irgendwelche Spielchen per Boot treibt, denkt an die Marine Authority. Und über die erfährt man am meisten in Tolo.

Offiziell hat Hongkong kein Militär, aber wenn man Tolo sieht, glaubt man das kaum. Der Komplex sieht genauso aus, wie man es von einem Hafen erwartet: Schiffe aller Größen legen an und ab, Drohnen erledigen Wartungsaufgaben, metamenschliche Techniker huschen herum, und es gibt überall Uniformen zu sehen. Wenn man Tolo lange genug beobachtet, erkennt man, welcher Art von Schiffen man zur See begegnen kann. Das erleichtert die Planung. Die Marine Authority weiß das, also sollte man sich bei der Beobachtung nicht erwischen lassen.

- Und vergesst nicht, dass auch unter der Wasseroberfläche einiges los ist. Die Marine Authority hat eine ordentliche U-Boot-Flotte. Die werden meist unter den viel benutzten Schmuggelrouten geparkt und versenken jedes unautorisierte Schiff ohne Vorwarnung.
- Pasha

Northern Reaches

Gäbe es die Northern Reaches nicht, würde Hongkong mit Shenzen in der Kantonesischen Konföderation zusammenstoßen. Und beide Sprawls wären ziemlich hungrig. Die Landwirtschaft der Northern Reaches gibt Hongkong ein wenig Raum zum Atmen und frische Nahrung für Leute, die sich das leisten können. Da es hier fast nur Farmland gibt, findet man keinen Brennpunkt für Runner-Aktivitäten. Aber die Gegend hat ihren Nutzen. Erstens kann man sich auf Farmen großartig verbergen. Man beteiligt einen Bauern am Gewinn und kann sich verstecken, bis sich der Rauch verzogen hat.

Zweitens sind ländliche Gebiete zwar weniger dicht bewohnt als Städte, aber sie sind bewohnt. Und wo es Leute gibt, gibt es Seltsamkeiten. Ein Beispiel ist Chow Brothers Amalgamated Livestock. Dort wurden lange Zeit Kühe genetisch verändert, um mehr Milch zu geben und schneller Fleisch aufzubauen. Dann kam man darauf, dass es profitablere Anwendungen der genetischen Ingenieurskunst gab. Man baute eine drei Meter hohe Mauer, stellte etwa alle 300 Meter Wachposten auf und begann, örtliche Critter zu fangen und mit ihnen genetisch zu experimentieren. Neben der Freude an der Gentechnik brachte das eine stetige Einnahmequelle durch Reagenzien, die aus den Tieren extrahiert wurden.

- Ihre Behandlung der Erwahten Fauna hat Lungs Aufmerksamkeit erregt, und er ist nicht begeistert davon. Man kann erwarten, dass er eingreift. Es scheint aber noch unklar, wie.
- The Dragon Reborn

Kwai Tsing

Jeder große Sprawl braucht eine Pforte für die Waren, die er importiert. In Hongkong ist das Kwai Tsing. Dort ist alles zu finden, was man von einem großen Handelshafen erwartet: lange Reihen von Lagerhäusern, Sicherheitsleute, die jeden misstrauisch beäugen, Magier, die besondere Waren bewachen, und Schmuggler, die auf Pfaden wandeln, die sonst niemand kennt. In letzter Zeit sind die Schmuggler ein wenig zu erfolgreich geworden, und die Marine Authority hat eine gemeinsame Aktion mit der Special Police gestartet, um die Reihen der Schmuggler zu infiltrieren und von innen her aufzubrechen. Wer Spionage bei seinen Runs schätzt, kann hier einsteigen. Die Behörden rekrutieren Agenten, die Schmuggler suchen Doppelagenten, und aufsteigende Schmugglergruppen hoffen, dass die Eingesessenen und die Behörden einander so sehr ablenken, dass sich neue Nischen auftun.

- Und wer steckt wohl hinter all dem Aufruhr? Es gibt einen neuen Schmuggler in der Stadt, den jedermann Void nennt, weil man eigentlich nichts über ihn weiß. Er hat die Behörden mit Informationen versorgt, wie die Schmuggler zu treffen sind. Und er versorgt die Schmuggler mit Informationen, die ihnen die Gegenspionage erleichtern. Natürlich macht er das nicht direkt. Er scheint für einen Neuling schon enorm viele Wasserträger gewonnen zu haben.
- Tin Helmet
- Du scheinst sehr viel über einen Kerl zu wissen, über den niemand etwas weiß.
- Findler-Man
- Ihr vergesst, welchen Einfluss die Roten Drachen in diesem Hafen haben. Sie könnten diesen Kampf manipulieren, um Konkurrenz loszuwerden. Diese Void-Gestalt könnte die Fassade dafür sein.
- OKFella

Lantau

Lantau Island ist die Spielwiese der Wohlhabenden in Hongkong. Hier waren einst öffentliche Parks, aber als die Armut sich im Sprawl ausbreitete, beschlossen die reichen Klassen, dass sie dieses Land selbst brauchten. Jetzt stehen hier private Wohnenklaven, Privatclubs, Privaterholungsorte, Privatparks – kurz: alles, was mit „Privat“ beginnt und luxuriös klingt. Das eine Anerkenntnis öffentlichen Zugangs bildet das Hong Kong Disneyland. Die Bewohner haben aber die Eintrittspreise so in die Höhe getrieben, dass die Unterschicht nicht einmal darüber nachdenkt, hierher zu kommen.

- Vergnügungsparks bieten erfinderischen Leuten gute Verstecke. Hier gibt es zwar Sicherheitsleute, aber die sind meist unbewaffnet. Es gibt Gerüchte über eine Bande ehemaliger Runner, die sich hier verstecken, von den Abfällen der Touristen leben und Pläne schmieden, um wieder Ruhm (oder zumindest Arbeit) zu erlangen. Angeblich soll man am besten mit ihnen

in Kontakt kommen, wenn man eine kodierte Nachricht auf ein Boot im Liebestunnel kritzelt. Ernsthaft.

- Guy Low

Ich habe von der Wichtigkeit der Geomantie in Hongkong berichtet. Wer sich so sehr auf Geomanten verlässt, braucht einen Ausbildungsort für sie. Am besten ist dafür das Kloster Po Lin geeignet. Die Dienste der Geomanten und Astrologen des Klosters sind sehr gefragt. So sehr, dass sie manchmal zum Ziel von Extraktionen werden. Denkt aber nicht mal daran, so einen Job zu übernehmen, wenn ihr keine guten Magier dabei habt. Sonst wischen die Mönche mit euch den Boden.

REGIERUNG

Eines muss ich klarstellen, dann wird der Rest ganz leicht: Konzerne sind die Regierung. Die Regierung ist ein ausführendes Organ der Konzerne. Die Strukturen, von denen wir sprechen, dienen also dazu, Konzernpolitik umzusetzen, nicht die altmodischen Ansichten vergangener Jahre über Regierungsverantwortung. Ihr wisst schon – solche Dinge wie der Schutz von Menschenrechten. Jedenfalls sind die Strukturen und Aktivitäten der Regierung Hongkongs in diesem Licht verständlich.

Das Herz der Regierung bildet der Gouverneursrat: eine Gruppe von Konzernleuten, die von den Konzernen ernannt werden. Um die Positionen in diesem Rat gibt es ein fortwährendes Gerangel zwischen den Konzernen, um den Rat in Richtung des einen oder anderen Megas zu beeinflussen. Aber diese Dispute haben auf den Rest der Stadt wenig Einfluss. In jedem Fall wird der Rat von Konzernanwälten und ähnlichen Leuten besetzt, und die sorgen dafür, dass Hongkong sich gemäß Konzerninteressen verhält.

- Die SwissBank war mit Investitionen im Fernen Osten zuletzt sehr erfolgreich. Dadurch ist sie, und dadurch S-K, im Gouverneursrat mächtiger geworden. Ihr Vertreter, Carlton Grieg, wurde zum Vorsitzenden ernannt, was ihn die Tagesordnung bestimmen lässt. Das nächste Vorhaben: Lockerung der Finanz-, Investitions- und Handelsrichtlinien in Hongkong. Das ist für viele Leute ein Schock, weil sie nicht wussten, dass es Richtlinien gab.
- The Dragon Reborn

Die Regierung in Hongkong ist zwar unbedeutend, hat aber immer noch einige Aufgaben. Das Konzernpersonal im Gouverneursrat hat aber kein echtes Interesse, sich denen zu widmen. Also schufen sie den Exekutiv-Rat, der von acht glücklichen Einwohnern Hongkongs gebildet wird. Die Mitglieder werden in einem strengen und ausführlichen Auswahlprozess auf ihre Fähigkeiten überprüft, unter allen Umständen den Willen der Konzerne zu erfüllen.

Die gegenwärtige Vorsitzende ist Evangeline Shaw, deren britische Vorfahren vor fünf

Generationen nach Hongkong zogen. Sie glaubt fest an die Idee von Hongkong als Freie Wirtschaftszone, was die Konzerne an ihr besonders schätzen. Sie braucht von den Konzernen gar nicht besonders bearbeitet zu werden – sie ist von selbst voll auf der Linie der Konzerne. Besonders unterstützt sie Hongkongs einheimischen Konzern Wuxing und hat nach Möglichkeiten gesucht, die Firma beim Überwinden der Spannungen der 40er zu unterstützen.

- Viel Glück damit. Wuxings scheinbare Erholung ist eine Illusion. Die Gewinne sind zu gering und die Loyalität der Angestellten nicht so hoch, wie sie sein müsste. Die Großen werden Wuxing noch ein paar Schritte vorwärts machen lassen und den Konzern dann auffressen. Es bräuchte wohl eine schicksalhafte Wendung, um den Konzern zu retten. Die herbeizuführen liegt aber außerhalb der Macht des Exekutiv-Rats.
- Shen Lo-Fun

VERBRECHEN

Die wichtigste Macht der Unterwelt Hongkongs sind die Triaden. Sie sind tief in der Kultur Hongkongs verwurzelt, und dieser Appell an die Tradition hilft beim Finden neuer Rekruten. Sie machen auch Sachen mit Klingen, die euch jahrzehntelang Alpträume bescheren können, wenn ihr sie mit ansehen müsst.

Das Wichtigste, was man über Triaden wissen muss, ist, dass ihre Organisation ein Riesendurcheinander ist. Das ist bei einer Einrichtung, die es seit Hunderten Jahren gibt und die tief von Numerologie und Aberglaube durchdrungen ist, wenig verwunderlich. Wenn ihr einen Abschluss in Kriminologie oder Soziologie wollt, könntet ihr die Kultur der Triaden studieren und verstehen wollen. Bis dahin müssen ein paar Grundlagen reichen:

- Es gibt viele Triaden, und sie haben meist nicht viel miteinander zu tun. Also gibt es keinen weltweiten Anführer der Triaden.
- Genau das wollen uns die sieben Mitglieder des Rings des Brennenden Phoenix glauben machen.
- Tin Helmet
- Die Ränge innerhalb der Triaden sind mit Namen und Nummern bezeichnet. Die einfachen Soldaten, mit denen man am ehesten zu tun bekommt, werden Sze Kau oder 49er genannt. Darüber steht ein Hung Kwan, Nummer 426 (oder 12, wenn man die Quersumme nimmt. Fragt nicht, warum). Wenn ihr einen Triadenangehörigen mit anderer Bezeichnung und Nummer trefft, heißt das, dass ihr die Aufmerksamkeit der Höhergestellten erregt habt, was in neun von zehn Fällen ungünstig ist.

- Die beiden größten Triaden in Hongkong sind die Gelber-Lotus-Triade und die Roten Drachen. Zwischen den beiden herrscht gerade ein brüchiger Friede, und es wäre für alle gut, wenn er hielte. Ein Krieg zwischen den beiden würde die ganze Stadt erschüttern. Die Hauptbasis der Roten Drachen ist Kwai Tsing, der Gelbe Lotus hat seinen Stützpunkt in Kowloon.
- Triaden haben mehr Erwachte Mitglieder als andere Verbrechersyndikate. Aber glaubt nicht, alle Mitglieder wären Erwachte. Das sind sie nicht. Nicht mal annähernd.
- Einzelne Triaden haben besondere Stärken (die Rauchkreis-Gesellschaft verkauft Drogen, die Broze Jian Schutz), aber man kann zu jeder Art krimineller Aktivität mindestens eine passende Triade finden. Wer also in Hongkong mit Kriminalität zu tun hat, hat früher oder später mit den Triaden zu tun. Wahrscheinlich früher.

Anders als in Seattle, wo Mafia und Yakuza um Territorien kämpfen, ist die Herrschaft der Triaden in Hongkong unangefochten. Es gibt aber keinen Anführer aller Triaden, also kämpfen sie meist gegeneinander statt gegen andere Syndikate. Es gab schon Leute, die zwei Triaden aufeinander gehetzt haben, nur um zu sehen, was passiert. Meist machte das ihr Leben kurz vor ihrem Tod interessant.

- Wenn man vorsichtig ist, muss man nicht sterben. In der Unterwelt weiß jeder, was Rote Drachen und Gelber Lotus füreinander empfinden. Viele meinen, es wäre gut, wenn die beiden Gruppen einander auslöschten. Andere glauben, ein Krieg zwischen ihnen wäre so vernichtend, dass alle anderen Bewohner des Sprawls von der Schockwelle getroffen würden. Solche pragmatischen Einwände werden in der Unterwelt aber oft beiseite geschoben. Also wird viel dafür getan, die beiden Gruppen aufeinander zu hetzen. Vieles davon ist recht plump. Das Töten eines 49ers vom Gelben Lotus und das Hinterlassen eines Symbols der Roten Drachen bei der Leiche wird kaum zu einem Ausbruch führen. Aber es gibt längerfristige Pläne, die zum Erfolg führen könnten. Im letzten Monat haben die Roten Drachen mehr als zwei Dutzend hochqualifizierter Prostituiertes (die für Tausende von Nuyen kosmetisch verändert worden waren) aus verschiedenen Bordellen verloren. Keine wurde jemals in Hongkong wiedergesehen, aber es gibt Berichte, sie seien in Bordellen in Macao aufgetaucht, wo der Gelbe Lotus das Sagen hat. Die fraglichen Bordelle haben mit dem Gelben Lotus nichts zu tun, aber es gibt viele Vermutungen, wie die Huren dorthin kamen.
- The Dragon Reborn

Die Triaden haben andere Syndikate aus der Stadt rausgehalten, können aber die Straßengangs nicht völlig unterdrücken. Die Go-Gang Chungking Chargers ist in letzter Zeit besonders lästig, da sie meist schneller ist als alle Triaden, die sie verfolgen. Die Triaden haben einen Platz im Combatbiking-Team der Hong Kong Cavaliers als Belohnung für Leute ausgesetzt, die bei der Bekämpfung der Gang helfen können.

Eine andere Gruppe, die den Triaden Schwierigkeiten bereitet, sind die Piraten. Die Triaden

sind an Land (außer in der Frage der Chargers) unschlagbar. Zu Wasser sind sie nicht so mächtig, was bedeutet, dass die Piraten meist ungestört ihren Geschäften nachgehen und höchstens beim Verkauf ihrer Beute Schwierigkeiten bekommen können. Die gefürchtete Piratenbande der Joho-Lowah stand bis vor Kurzem mit den Triaden in gutem Einvernehmen. Ihre Unterstützung für die selbsternannte Piratenkönigin Long I Sao wurmt die Triaden. Viele Gruppen glauben, sie könnte eine Organisation aufbauen, die sogar den größten Triaden Konkurrenz machen könnte. Man darf erwarten, dass die Aktivitäten der Joho-Lowah an Land bald schwieriger werden.

DIE SCHATTEN IN HONGKONG

Wenn ihr nur mal nach Hongkong kommen wollt, ist das fein. Amüsiert euch, sucht euch einen örtlichen Führer, der euch Straßen und Kultur zeigt, und macht nicht zu viel Unordnung. Wenn ihr aber länger bleiben wollt, habt ihr die Chance, mehr als nur ein paar Nuyen zu bekommen. Ihr könnt in die Ränge der besten Runner der Welt aufsteigen. Ihr könnt zu diesen global agierenden Problemlösern werden, die wir alle werden wollen. Ihr könnt ein- oder zweimal die Woche echtes Essen haben.

Wenn ihr das aber erreichen wollt, müsst ihr euer Netzwerk pflegen. Wenn ihr immer wieder Aufträge vom Schieber annehmt, aber nie wertvolle Informationen zurückgebt, werden euer Ruf und euer Netzwerk leiden. In den Runnerkreisen Hongkongs kann das fast so schlimm sein, wie sich eine Kugel einzufangen. Und wir wissen, dass es cool aussieht, mit wehendem Trenchcoat durch den Kugelhagel zu tanzen; aber es ist viel sinnvoller, ruhiger an die Sache heranzugehen. Wenn man Leute bei Runs verletzt, werden sie wütend. Aber sie werden noch viel wütender, wenn sie wegen euch schlecht oder ungeschickt aussehen. Versucht, nicht allzu viele Leute auf euch wütend zu machen.

- Genau. Schleicht euch nachts in einen Bürokomplex und stiehlt ein paar Daten. Die Verantwortlichen müssen das vertuschen, aber wenn sie dabei gut sind, kann alles weitergehen, als wäre nichts geschehen. Wenn ihr reinstürmt, um euch schießt, Fenster zertrümmert und ein paar Wachen umbringt, wird das Versagen des Sicherheitssystems für alle Welt sichtbar. Dann werden Leute gefeuert, bringen sich um, und ihre Nachfolger werden als Erstes zeigen wollen, dass sie stärker sind, dass sie bessere Sicherheitsmaßnahmen treffen und dass sie Verbrecher streng bestrafen. Und damit meinen sie euch, und sie werden euch erbarmungslos jagen.
- Guy Low

Erinnert euch an einfache Regeln der Höflichkeit, wenn ihr hier seid. Ihr müsst nicht an Numerologie glauben. Ihr müsst nichts auf Feng Shui geben. Wenn ihr aber gegenüber Leuten, die daran glauben, respektlos seid, wird die Auftragslage für euch nicht besser. Manchmal muss man extrem respektvoll

sein. Zum Beispiel darf man, wenn einem ein Platz angeboten wird, den Stuhl nicht zurechtrücken. Er könnte absichtlich genau hier stehen.

- Es geht auch ohne Schaden und Zerstörung. Studiert die Prinzipien von Feng Shui und Qi und wendet sie bei eurer Arbeit an. Ihr müsst bei einer Extraktion einbrechen? Bewertet die möglichen Zutrittspunkte daraufhin, wie sehr sie mit den Qi-Linien interferieren. Eure Auftraggeber werden das bemerken und eure Sorgfalt begrüßen.
- Shen Lo-Fun

Die Einwohner Hongkongs wissen, dass Außenseiter es manchmal schwer haben, sich ihrer Kultur anzupassen, und sie wissen, dass sie mit dem Vereinfachen dieses Vorgangs Geld verdienen können. Es gibt in Yau Tsim Mong einen Ort namens Lucky Coin. Dort findet man eine Frau namens Trina Chow oft an Tisch 18 (eine Glückszahl in Hongkong, und die Quersumme ergibt 9 - ebenfalls eine Glückszahl). Der Tisch steht in einer der dunklen Ecken des Etablissements, das überhaupt viel verwinkelter ist, als man erwarten würde. Trina war zu ihrer Zeit eine gute Runnerin, und sie ist angeblich immer noch eine gute Kunstdiebin. Ihre Haupteinkommensquelle ist es aber, Gwailos dabei zu helfen, sich in der Stadt zurechtzufinden. Sie wird euch für ein paar Tausend Nuyen eine Art Mentor zur Seite stellen, der euch folgt und behilflich ist. Und denkt daran: Je mehr ihr zahlt, desto besser der Mentor.

- Und denkt daran, dass man Trina auch mit Informationen über Kunstwerke, die in die Stadt kommen, bezahlen kann. Oder mit einer Rembrandt-Skizze oder etwas anderem, das ihr selbst geklaut habt und schlecht verkaufen könnt.
- Young and Fat

BERLIN

Gepostet von: Monika Schäfer

In Berlin Runner zu sein ist härter als irgendwo sonst auf der Welt. Und damit meine ich nicht, dass die Runner hier die versammelte Weltelite wären. Ganz im Gegenteil.

In Berlin verwendest du die Hälfte deiner Zeit und zwei Drittel deiner Kohle darauf, einfach nur im Rennen zu bleiben. Du bist Runner und zusätzlich Schmidt, Infobroker, Schieber und Vermittler sowie drei Dutzend andere Sachen, von denen du nichts verstehst und in die du dich spontan hineinfummeln musst. In Berlin herrscht die Anarchie, und das bedeutet, dass die Wirtschaft hier vor allem auf Gefälligkeiten und Tauschhandel basiert. Woanders drückst du irgendwem 100 Ecu in die Hand, um Infos zu kaufen - hier musst du vielleicht ,nem freischaffenden Klempner während einer Reparatur die Teufelsratten vom Leib halten. Dafür führt er dich dann zu einem vergessenen Tunnel, der dich direkt unter dein Zielobjekt führt.

HINWEIS

Die erste Online-Erweiterung zum Computerspiel „Shadowrun Returns“ heißt „Dragonfall“ und enthält eine von Spielern wie Kritikern hochgelobte Kampagne, die im Berlin des Jahres 2054 spielt. Die folgenden Beschreibungen beziehen sich wie der Rest dieses Buchs auf das Jahr 2050 und unterscheiden sich daher in Teilen vom aktuellen Spielsetting: Bestimmte Charaktere sind noch gar nicht in Berlin, bestimmte Dinge haben sich noch gar nicht zugetragen.

Ihr Vorteil: Sie können - so Sie möchten - ausgehend von den folgenden Beschreibungen und mithilfe des „Dragonfall“-Downloads die gesamte Kampagne am Tisch nachspielen. Deren Ereignisse sind im Übrigen kanonisch, genauso wie eines der möglichen Enden. Welches das sein wird, wird in kommenden Publikationen verraten und auch 2075+ noch Auswirkungen haben.

Klar, so was gibt es auch anderswo. In Berlin und mit dem Status F ist es aber allgegenwärtig und ganz unvermeidbar - ein dauerndes „Hilf mal hier“, „Mach mal da“ und „Wenn du X willst, dann mach vorher Y für mich“. Das nervt viele der „professionellen“ Runner, und noch mehr nervt sie, dass die Bezahlung in Berlin meist um einiges lausiger ausfällt als anderswo: Weil hier insgesamt weniger Mega- und Mittelkons angesiedelt sind als anderswo und die hier angesiedelten Abteilungen meist nur Projektetats verantworten.

In einer Stadt ohne Gesetze und geregelte öffentliche Ordnung zu wirtschaften ist aus Megakon-Sicht natürlich riskant. Deshalb werden hier keine multinationalen Langzeitstrategien gemanagt, dafür aber gerne Forschungsprojekte und abschreibbare Risikoposten angesiedelt, die andernorts zu illegal sind.

- Lasst euch das bitte auf der Zunge zergehen: Megakons sind exterritorial und scheißen auf nationale Gesetze. Aber selbst sie haben Projekte, die ihnen anderswo zu verwerflich und verboten sind - und die lassen sie dann in Berlin entwickeln, von Mitarbeitern, über deren Ableben ebenfalls keiner so richtig traurig wäre.
- Pinguin
- Das finde ich in dieser Pauschalität etwas überzogen, ich lasse es aber gelten. Der Psychopathen-Index bei Gardisten, Sicherheitsriggern, Forschern, Projektverantwortlichen, Schmidts und anderen Endgegnern ist hier schon deutlich höher als sonst wo.
- Sandmann

Die Folge für unsereins sind dann hochriskante Runs gegen zu Recht übernervöse Gegner, die grundsätzlich erst schießen und dann erst Fragen

stellen, und das für einen Bruchteil des Geldes, den weniger Talentierte anderswo auf einer Arschbacke verdienen. Und warum? Weil die meisten Runner in Berlin ebenfalls einen Sockenschuss haben. Weil sie anderswo durchs Raster gefallen sind, weil sie geflohen sind, weil sie sich in Berlin verstecken oder weil sie von Drogen und inneren Dämonen so zerfressen und kaputt sind, dass sie praktisch nur noch in Berlin funktionieren können. In der Stadt des Letzten Gesetzes, im größten anarchistischen Experiment, das die Welt je gesehen hat.

- Interessante Darstellung. Als was davon betrachtest du mich? Und vielleicht noch interessanter: DICH, Liebchen?
- Dietrich

Die meisten Auswärtigen verstehen nicht, wie in einer großen deutschen Metropole - noch dazu der ehemaligen Hauptstadt - die Anarchie ausbrechen kann. Entsprechend viele Studien, auf Studien basierende Dokumentationen und auf Dokumentationen basierende Egoshooter gibt es dazu. Kurz gesagt verdanken wir den Niedergang Berlins - und damit seine Befreiung - erstens der beschissenen Ausgangslage zur Zeit der Deutschen Einheit 1990 - Westberlin bis ins Mark korrupt und fest im Griff von Banken und Spekulanten, Ostberlin ein Fall für die Totalsanierung -, zweitens der völligen Abhängigkeit von Bundesmitteln für den ungeliebten Umbau zur Hauptstadt und drittens einer Mischung aus totalem Ausverkauf, überzogener Kontrollgeilheit und einer unfassbaren Reihe kleiner bis riesiger Katastrophen vor, während und nach dem Anbruch der Sechsten Welt.

- Schwarze Flut, Atomkrieg im Nahen und Fernen Osten, Cattenom-Kernschmelze, Wirtschaftskrisen, Zerfall der USA, zwei globale VITAS-Ausbrüche mit Millionen Toten, Goblinsierung, Rückkehr der Drachen inklusive Feuerschwinges Amoklauf und Drachenfall, Nerps, globaler Matrixcrash, Eurokriege mit neosowjetischen Panzerverbänden vor Berlin, jahrelange Dauerstraßenschlachten gegen Faschobullen und Rassen-KZs, Flucht der Regierung aus Berlin und überstürzter Umzug der Hauptstadt nach Hannover, Berlin-Bankrott, Nacht des Zorns ... hab ich was vergessen?
- Pinguin
- Sag nichts gegen Nerps.
- Funky Peter

Die Aufhebung ausnahmslos aller Gesetze und Bestimmungen sowie die Ausrufung des „Letzten Gesetzes“ am 7. März 2039 setzte dem fast 40-jährigen Verfall der Stadt ein Ende. Seitdem gibt es wieder so etwas wie eine Perspektive, eine Hoffnung jedenfalls für jene, die an den „Status Fluxus“ und den langfristigen Erfolg des anarchistischen Großversuchs in Berlin glauben.

Das Letzte Gesetz besagt, dass niemand - keine Einzelperson, kein Konzern, keine Allianz von wem auch immer - in Berlin in die Lage kommen

DAS LETZTE GESETZ

Zur Kenntnis aller Bürgerinnen und Bürger Berlins: Hiermit erklärt das Revolutionäre Komitee die Anarchie zur offiziellen Staatsform der Stadt Berlin. Damit wird das Aufstellen von Regeln und Gesetzen zwecks allgemeiner Gültigkeit zum Hochverrat, ebenso wie die Anhäufung von Macht in den Händen eines Einzelnen oder einiger Weniger. Einziges Staatsorgan bleibt der Berliner Rat, dessen Mitglieder sich unbedingt auf eine Koordinationsfunktion beschränken müssen. Andernfalls ist jeder Berliner berechtigt, die entsprechende Person zu eliminieren.

darf, Berlin neue Regeln und Gesetze aufzuzwingen. Kommt jemand in diese Lage, wird er zur „Bedrohung des Status F“ erklärt, und alle anderen Fraktionen, Gangs und Lager der Stadt verbünden sich gegen diese Bedrohung - bis sie keine Bedrohung mehr darstellt.

Das klingt brachial und ist es auch - und es funktioniert bisher erstaunlich gut. Natürlich versucht trotzdem jeder, sich im Machtpoker der Stadt bestmöglich zu platzieren, allerdings ohne den Bogen zu überspannen.

- Machtpoker? Wohl eher Fingerkloppe ...
- Dietrich
- Cooler Vergleich. Kann ich den in der Sendung verwenden?
- Nakaira

Dieses Regulativ wirkt selbst gegen Machtgiganten wie Saeder-Krupp. Die könnten zwar vermutlich auch eine Vollallianz aller kanonenschwingenden Irren Berlins abwehren, aber als Unternehmen ist S-K der Gewinnmaximierung verpflichtet, und es liegt einfach kein Profit darin, eine ganze Stadt gegen sich zu haben. Was die Megakons hier also bindet, ist weniger das Letzte Gesetz oder der Berliner Rat, sondern vor allem ihr eigenes Kapitalistengesetz. Und Ähnliches gilt für alle anderen Gruppen, vom religiösen Fanatiker bis zum Ökofreak.

ORTE

Keine Gesetze, keine Stadtverwaltung, also auch keine Bezirke. Berlin ist ein Flickenteppich von Konzernenklaven, Gangrevieren, Kiezgenossenschaften und allen Arten von Anwohner-, Geschäftemacher- oder Aktivisten-Allianzen, die man sich vorstellen kann. Einige Gebiete decken riesige Bezirksflächen ab, andere umfassen nur wenige Häuser, und es ist absolut, absolut, absolut

unmöglich, alle darzustellen: Wenn man mit der Beschreibung des letzten Gebiets fertig wäre, hätte sich das erste Gebiet schon längst neu aufgespalten, wäre erobert worden oder hätte sich dieser oder jener Sache angeschlossen.

Statt einem für Berlin gänzlich sinnlosen Aufzählen der einzelnen Ex-Bezirke findet ihr hier also eine Auswahl interessanter Örtlichkeiten für in Berlin strandende oder startende Runner.

- Irgendwann poste ich mal das ganze Material zu Berlin zusammen mit ähnlichen Files von anderswo in der ADL in einen riesigen Data-Dump über Deutschland in den Schatten. Das wird gi-gantisch!
- Marrick Man
- Wir warten mit angehaltenem Atem.
- Dietrich

Der Drachenhort

Kurz nach den Eurokriegen hat Saeder-Krupp sich den Berliner Flughafen Tempelhof unter den Nagel gerissen und seine Firmenaktivitäten rund um diese Anlage zentriert. Inzwischen gilt Tempelhof nicht zuletzt wegen des chronischen Chaos am Flughafen Tegel (betrieben von der Luft- und Stadtverkehrskooperative Berlin) und der horrenden Gebühren am Flughafen Schönefeld (betrieben von einer Kooperative der Berliner Fluggesellschaften unter dem Namen UAC United Airport Corporations) als wichtigstes Luftdrehkreuz der Stadt. Seit Ausrufung der Anarchie hat sich das Territorium von S-K beständig vergrößert, zunächst durch schlichte Gebietsübernahme (warum Immobilien bezahlen, wenn es keine Gesetze mehr gibt?), zuletzt aber vor allem durch freiwillige Übertritte von Nachbarschaften in das Gebiet von Saeder-Krupp, wo es uniformierten Polizeischutz, gesicherte Strom- und Wasserversorgung und andere Annehmlichkeiten eines geregelten Stadtbetriebes gibt. Inzwischen gilt bei S-K trotz vorhandenem Beitrittswillen weiterer Gebiete eine strikte Annexionsperre: Zu groß ist das Risiko, als Bedrohung des Status F betrachtet zu werden, und ebenso zu groß sind die Belastungen für Sanierung und Sicherung des gewaltigen Gebietes, das sich vom nördlichen Flughafenrand bis nach Mitte und westlich bis zum Tiergarten erstreckt.

- Im Gegensatz zu anderen Großkonzernen, die nach Kräften versuchen, die Neo-Anarchisten und anderen Berliner Interessengruppen zu ignorieren, sucht S-K offen die Zusammenarbeit oder wenigstens eine Interessenvermittlung mit den kleinen und großen Machthabern der Stadt.
- Konwacht
- Vor allem profitiert S-Ks Rüstungssparte natürlich von der Abschaffung der Waffengesetze und dem hohen persönlichen Sicherheitsinteresse auch der „Normalbürger“ Berlins, die zur Gründung Hunderter privater

Sicherheitsanbieter, SelbstjustizTrupps, Schutzgangs und Kiezwehren geführt hat. Dass Saeder-Krupp die Berliner Niederlassung zur Osteuropa-Zentrale ausgebaut hat, unterstreicht die hohe Bedeutung Berlins für die Pläne des Goldwurms.

- Amsel

Das Emirat Kreuzberg

In direkter Nachbarschaft zum Drachenhort - der, wie alle Namen hier, natürlich ein „Straßenname“ ist und nicht etwa eine irgendwie offizielle Bezeichnung, die eh niemanden interessieren würde - befindet sich das Emirat Kreuzberg, das je nach Bevölkerungsgruppe auch Medina, Allahabad (Heimstatt Allahs) oder in Anlehnung an das türkische Wort für Adler Kartalabag genannt wird. Das Emirat umfasst all jene Gebiete, die nach dem Großen Dschihad Mitte der Dreißiger unter die Kontrolle islamistischer Fundamentalisten - meist Schiiten - und damit unter das Gesetz Gottes, die Scharia, fielen. Weil die Scharia drakonische Strafen bei Verhaltensweisen fordert, die sonst in Berlin zum normalen Verhalten gehören - etwa eine „aufreizende“ Bekleidung der Frauen oder der Genuss von Alkohol und Schweinefleisch -, gab es schnell Klärungsbedarf betreffs der ganz exakten Grenzen, innerhalb derer die Gebietsbewohner die Scharia als gültige Lebensweise und Grundlage für erlaubte Selbstjustiz anerkennen. Am Ende der betreffenden Abstimmungen, Verhandlungen und Straßenschlachten wurde das Emirat durch türkisfarbene Mauern und die Straßen versperrende Stahltore abgegrenzt. Die Tore sind dabei prinzipiell geöffnet und dienen vor allem der Warnung an die Andersgläubigen vor den besonderen Gesetzen und der Gerichtsbarkeit des Emirs und seiner Kadis.

- Sorry, ich weiß, ich bin hier neu, aber: Ich denke, in Berlin gibt's keine Gesetze?
- Tolstoi
- Stimmt auch. Es gibt keine für ganz (!) Berlin gültigen Gesetze. Aber es gibt moralisches Empfinden und niemanden, der dich daran hindert, dein Recht selbst in die Hand zu nehmen. Genauso wie S-K für sein Gebiet bestimmte Verbote oder Gebote aufstellen darf, kann das auch jede andere Gruppe, schriftlich oder stillschweigend. Im Gebiet der Eisenköpfe ist es verboten, eine linke Bazille zu sein. Die Grünen Barden akzeptieren kein „Nein“ beim Sex und werden dafür hoffentlich bald von jemandem abgeknallt. Und im Emirat kannst du als Betrunkener eben gefasst und gegekelt werden. Und da ist das Emirat eine der besseren Gegenden. Da weißt du wenigstens auch als Ortsfremder, welches Recht gilt und an welcher Ecke es beginnt.
- Marrick Man

Trotz der Scharia ist das Emirat ein wichtiger Umschlagplatz für Informationen und vor allem Waren: Hier sind Berlins größte Märkte für Lebensmittel, aber auch Kunsthandwerk und Alltagstechnik, die zum Funktionieren nicht auf



- 1 Grenzübergang Nachbarkiez
- 2 Zugang zum U Moritzplatz
- 3 Kreuzberg-Bibliothek
- 4 Kiezzentrum/Schule
- 5 Reine Neugier Im-/Export
- 6 Ishmaels (Krämer)
- 7 Data Haven (Techbedarf)
- 8 Hotel Am Moritzplatz
- 9 Café Cezve
- 10 Aljermans (Taliskrämer)
- 11 Gemeinschaftsgarten

- 12 Gunari Metzbach (Waffen)
- 13 Schrotty's Schrotthandel
- 14 Zaak Flash (Drogendealer)
- 15 Dr. Ezkibels Klinik
- 16 Marktplatz mit Händlern
- 17 Fleischmann's BBQ Imbiss
- 18 Budayeen Apartments
- 19 Sieg der Anarchie-Park
- 20 Kiezzaal/Eventraum
- 21 Fatimas Teestube
- 22 Moritz-Kino

Strom aus der Steckdose angewiesen ist. Beim Bummeln durch die von Planen überspannten Gassen mit den kleinen Cafés sollte man aber darauf achten, wohin man geht: Sackgassen dürfen hier nur von Anwohnern oder eben mit Einladung betreten werden - jedes Wohnquartier ist eine getrennte Einheit, über die im Regelfall eine andere wohlhabende Familie herrscht. Überhaupt stecken im Emirat enorm viel Geld und damit auch eine Menge Jobs. Woher das Geld im Einzelnen kommt, ist niemandem so recht klar - Prunkbauten wie die Sayid-Jazrir-Moschee mitten auf dem Kreuzberg, die steigende Zahl der aus dem Emirat emporwachsenden Bürotürme türkischer und arabischer Konzerne und die pfuschneue Ausrüstung der islamischen Religionspolizei sowie munter sprudelnde Fördergelder für die Jungs der islamistischen Hassgang Jihad B sprechen aber eine sehr deutliche Sprache.

Der Kreuzbasar

Wo wir schon im alten Kreuzberg sind, muss ich natürlich meinen eigenen Kiez am Moritzplatz erwähnen, den Kreuzbasar. Wie eine Hallig in einem Meer aus Hoffnungslosigkeit und Gewalt - oder, regional passender, ein Werder im Sumpf des Verbrechens - ist der Kreuzbasar eine kleine Insel von Stabilität in einem Mahlstrom der Veränderung. Veränderung ist zwar gut und der sonst üblichen Verfestigung der Strukturen vorzuziehen, aber in Berlin herrscht ein derart dynamisches Verändern, dass einfach überhaupt nichts Beständiges wachsen kann. Mir wird von einigen angedichtet, dass ich der stabilisierende Faktor im Kreuzbasar sei - ich sehe das etwas anders und meinen Beitrag

wesentlich bescheidener. Eher sind es Leute wie der Metamenschenrechtler Samuel, Altug Burakgazi vom Café Cezve, der Doktor und natürlich der Schieber Paul Amsel und mein guter Freund Dietrich - selbst Maliit und Schrotty, unsere beiden Bastlerkönige -, die hier zu nennen wären. Aus ihnen und anderen wie ihnen ist ein Geflecht von Ortsansässigen geworden, die das Wohl der Nachbarschaft mehr als einmal über ihr eigenes gestellt haben - und die zusammenstanden, wenn Einzelne oder Gangs versuchten, sich den Kiez unter den Nagel zu reißen. Heute ist der Kreuzbasar ein stabiler Mikrokosmos, der auf der Fläche weniger Blöcke eine erstaunliche Vielfalt an gerade für Runner interessanten Angeboten zusammenbringt: Wir haben die Schattenklinik mit einem echten Doktor, Xabier Ezkibel, einen Taliskrämer mit ... äußerst kompetenter Leitung, Scheiße, wir haben sogar eine Bücherei. Und natürlich die Reine Neugier, Paul Amsels Krämerladen, dessen wichtigste Waren - Connections, Jobs und Info - nicht im Regal liegen. Aber mehr dazu im Einschub meiner Kontakt-Tipps in Berlin.

- Ich weiß nicht, ob es eine so gute Idee ist, unsere Ecke Berlins in diesem File so in den Vordergrund zu stellen, muss aber den Gedanken dahinter würdigen. Wenn es uns so gelingt, einige weitere Unterstützer in den Kiez zu locken, soll es mir das wert sein.
- Amsel
- Der Gedanke dahinter klingt jedenfalls verdammt verlockend.
- Glory

Die Drogenkippe

Wir bleiben in der südlichen Mitte der Stadt. Die Kippe im groben Gebiet von Hermannplatz bis

Paul-Linke-Ufer brüstet sich damit, Berlins schäbigster Kiez zu sein. Und das meint nicht nur die marode Bausubstanz, sondern vor allem das hier ansässige Volk und dessen dringendstes Lebensinteresse: Cram. Diese und andere Drogen sind das wesentlichste Wirtschaftsgut der von Junkie-WGs, Kiffer-Cafés, BTL-Schuppen und Drogenlaboren durchzogenen, gut zehn Blocks umfassenden Nachbarschaft. Gewalt und Schießereien auf offener Straße sind im ständigen Kampf der Gangs an der Tagesordnung, und damit kommt die Drogenkippe dem Klischee-Bild von Berlin als Ort der nackten Gewalt extrem nah. Das schwärende Herz der Kippe ist das Kesselhaus, ein Tag und Nacht wummernder Nachtclub mit darüber liegendem Hotel, dessen Lautstärke in Berlin höchstens noch vom Deathcore-Trashclub Helter Skelter übertroffen wird. Während man unten in Lichtgewitter und Drogendampf zwischen Stahlträgern und den Resten alter Maschinen tanzt, stehen die vier oberen Stockwerke der einstigen Fabrik dem ungepflegten Absturz zur Verfügung. Entgegen dem, was man vermuten könnte, sind einige der Zimmer wirklich nett hergerichtet und auf vermögende Kunden abgestellt, die abseits ihrer üblichen Kreise die grenzenlose Ausschweifung suchen. Das Kesselhaus gilt als echte Geldmaschine, schon wegen der Abgaben, die alle im Kessel dealenden Drogenpusher an die Clubeigner abdrücken, aber auch wegen der garantierten Anonymität. Das schnell verdiente Geld schafft Begehlichkeiten und damit extrem rasche Besitzerwechsel. Es vergeht kaum eine Woche, in der im Kanal unweit des Clubs nicht irgendwelche Toten treiben würden.

- Der Vollständigkeit halber sei das Schrapnell in der Schmidstraße erwähnt, das gerade so noch eben in der Kippe liegt. Umgeben von einem Minenfeld, über das man über „ne Planke hinwegbalancieren muss, ist das einer der angesagten Treffpunkte für Runner in Berlin. Außerdem ist das esoterische Essen da Spitze!
- Dietrich

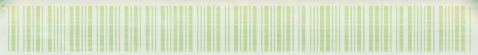
Der Gesundbrunnen

Bevor hier einer sagt, dass ich mich nur im Süden Berlins auskenne, springen wir mal nach Norden und reden über den Gesundbrunnen: Mitten im gleichnamigen früheren Ortsteil von Berlin-Mitte und direkt neben dem Wedding gelegen, besteht der Gesundbrunnen-Kiez aus einer ebenso beeindruckenden wie bedrückenden Vielzahl von Tunneln und Kavernen aus verschiedenen Zeiten, darunter Bahntunnel und Wartungsbereiche, ein Bunker aus dem Zweiten Weltkrieg, ein Atombunker aus Zeiten der Berliner Teilung und das lichtlose Innere des halb zerstörten, nur aus dem Untergrund erreichbaren Flakturms Humboldthain. Wie viele Leute genau in dem etwa einen Quadratkilometer großen Bereich leben, weiß keine Sau, eine gemeinsame Gesinnung oder Leitidee scheint aber nicht

hinter der oder vielmehr den Gemeinschaften des Gesundbrunnenkiez zu bestehen. In den Unterwelten des Gesundbrunnens hausen mehrere Gangs, darunter die U-Bahn-surfenden Subwayjockeys der Sleekz, die in ganz Berlin operierenden Rabengeister und die überwiegend aus Orks und Trollen bestehenden Humbolde. Letztere sollen Gerüchten zufolge in der Basis des Flakturms eine Art Kulturarchiv aufgebaut haben, eine Zeitkapsel Berlins, in der Bücher und Kunstgegenstände, aber auch alte Datenträger und Teilbestände der früheren Berliner Behörden und Archive verwahrt werden. Zu welchem Zweck? Keinen Schimmer.

Das Schattennest

Rund um die ausgebrannte Ruine der Trinitatiskirche am Karl-August-Platz erstreckt sich das Schattennest, ein trauriges Beispiel für alles, was in der Berliner Anarchie gegenwärtig noch nicht rund läuft. Die nördliche Kantstraße war schon vor der Ausrufung der Anarchie ein gesetzloses Gebiet. Einst ein friedlicher Wohnbezirk der Wohlhabenden, war die Nachbarschaft zum Schauplatz von Plünderungen und Schlimmerem geworden, als sich die geballte Wut und Frustration der Besitzlosen und Unterdrückten gegen die Minderheit der Reichen Bahn brach. Binnen weniger Jahre flohen die Anwohner und ließen im Regelfall Berlin weit hinter sich. Ihnen folgten Hausbesetzer und Gangs nach, die sich in den prunkhaften Altbauten eine Weile lang sehr wohl fühlten. Durch Verschiebungen im Machtgefüge wurde der Karl-August-Platz samt der darauf stehenden Kirche zum Zankapfel zwischen mehreren Banden, die das Gebiet in einem langen und sehr blutigen Streit in ein Kriegsgebiet und Trümmerfeld verwandelten. Heute ist das Schattennest ein finsternes, vor allem aus Ruinen bestehendes Gebiet, das sich südlich bis über die Kantstraße hinaus erstreckt. Eine aus Betonblöcken und Panzersperren bestehende Straßensperre auf dieser wichtigen Verbindungsstraße ist die Haupteinnahmequelle der dominierenden Gang, aktuell eine aus der U-Bahn vertriebene Splittergruppe von SurfTurf, Berlins größter Subwayjockeygang. Wer das Gebiet durchfahren will, zahlt eine Gebühr oder fängt sich eine Kugel. Abseits der Kantstraße, in den nachts unbeleuchteten Gassen des Schattennests, gibt es nur wenig Erwähnenswertes: einige Kellerbars, einige Puffs, eine ganze Reihe Arenen mit Kämpfen und Wettbewerben wechselnd dubioser Qualität und Blutigkeit und eben die Ruine der Trinitatiskirche, die von der SurfTurf-Gruppe an die Kreuzritter verpachtet wurde. Während die Extremchristen andernorts wegen ihrer blutigen Selbstjustiz gegen alles „Unreine“ - inklusive Metamenschen und Cyberware-Nutzer - zunehmend angegangen werden, können sie im weitgehend leerstehenden



DAS KESSELHAUS BERLIN-DROGENKIPPE

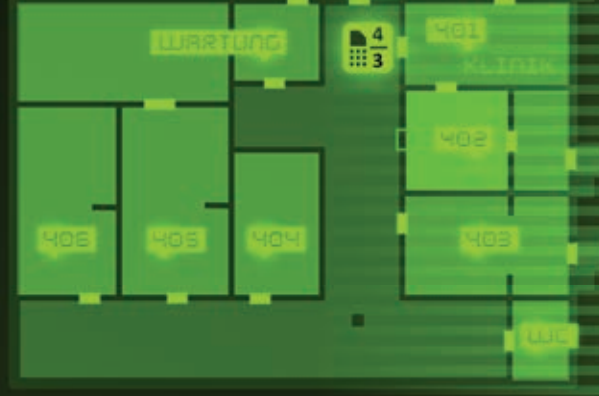
Alle Hotelzimmertüren
soweit nicht anders angegeben



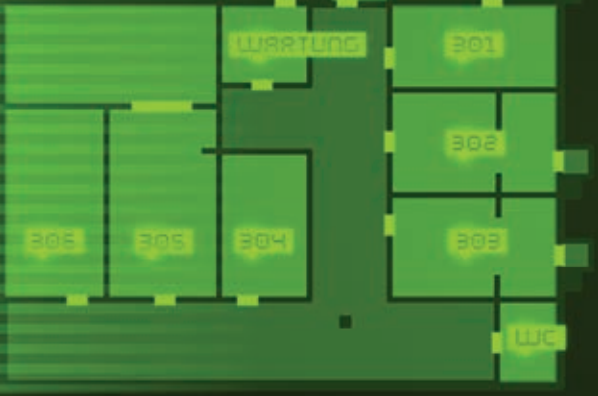
5. OG - PENTHOUSE SUITEN



4. OG - HOTEL



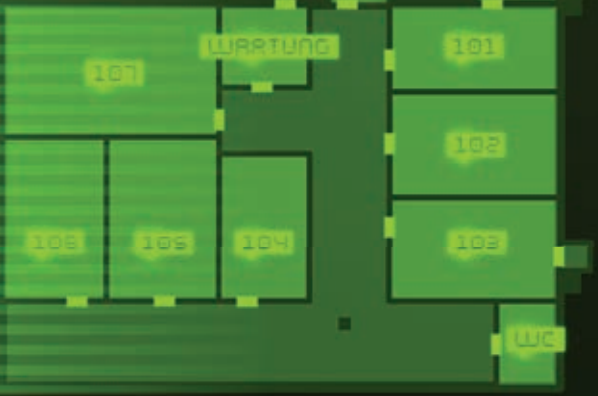
3. OG - HOTEL



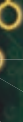
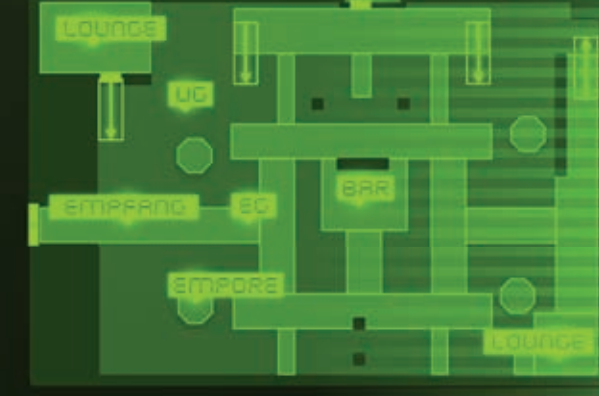
2. OG - SICHERHEIT



1. OG - HOTEL



EG+UG - DER CLUB



Schattennest unbeobachtet und unbehelligt Gericht halten. Mehrere Gruppen aus der erweiterten Nachbarschaft des Schattennests würden dieser Praxis nur zu gerne ein Ende bereiten, aber die Allianz aus Surfturf-Exilanten und mehreren Dutzend Kreuzrittern hat zumindest momentan ein Übergewicht geschaffen, dem nur schwer beizukommen ist.

Das Jewühl

Noch weiter westlich in Berlin, im ehemaligen Bezirk Siemensstadt, befindet sich das Jewühl, ein undurchschaubares Geflecht von neben-, über- und durcheinander gebauten Fabriken, Manufakturen und Produktionsstraßen verschiedenster Eigner und Enteigneter. Die Siemensstadt war eine Keimzelle der industriellen Revolution und vor dem Zusammenbruch eines der wenigen Industriegebiete Berlins. Da die hier ansässigen Produzenten - darunter einige Tochterunternehmen von Megakonzerne wie Aztechnology oder auch der AG Chemie - auf ein Funktionieren der Energie- und Wasserversorgung sowie der Waren- und Zulieferlogistik angewiesen waren, entstand nach Ausrufung der Anarchie blitzschnell eine enge Kooperation der ansässigen Unternehmen. Auf Basis dieser Übereinkünfte zu Unterhalt, Betrieb und Ausbau der Industrie in Siemensstadt - und unter heftiger Ausnutzung des Wegfalls aller Umwelt-, Bau-, Lärmschutz- und Arbeitsschutzbestimmungen - explodierte der Bezirk förmlich. Überall schossen neue Anlagen aus dem Boden, Förderbänder und rohrpostartige Schnelltransportröhren wurden kreuz und quer gelegt, Kapazitäten erhöht und auch Billigwohntürme für Niedriglohnarbeiter hochgezogen. Mehrfach kam es im Jewühl zu Zusammenstößen zwischen Werkschutz einerseits und Arbeitern, Antikapitalisten oder Kommunisten andererseits, und tatsächlich konnten einige Fälle echter und ungeschönter Sklaverei ausgemerzt werden. Dennoch bleibt das Jewühl ein „Jeschwür“ im Berliner Experiment und ein Mahnmal, dass mit allen gesetzlichen Pflichten eben auch alle verbrieften Rechte verschwunden sind.

Fabrikfestungen

Das Jewühl mag das herausragendste Beispiel für die neue Klasse der Turboausbeutung sein, die das Berliner System des Status F hervorgebracht hat - es ist aber schwerlich das Einzige. Im Gegenteil argumentieren viele Konzerne so, dass sie zur Sicherung ihrer berechtigten Interessen in Berlin einen deutlichen Mehraufwand in die Verteidigung und den Erhalt von Enklaven und Anlagen stecken mussten, der nun durch „wettbewerbsoptimierte Fertigung“ gegenfinanziert werden muss. Auf diese Art

entstehen überall in Berlin von hohen Mauern umgebene Fabrikfestungen, in deren Inneren die grausamsten und rücksichtslosesten Arbeitsbedingungen herrschen - oder jedenfalls wird das behauptet, denn üblicherweise sind diese Fabrikfestungen von der Außenwelt völlig abgeschottet und operieren autark. Zugangssicherung und Überwachung im Inneren sind pervers überzogen - auch eine Reaktion darauf, dass man sich im rechtsfreien Raum Berlin auf schärferes Vorgehen des Wettbewerbs, will heißen rücksichtslose, auf Sabotage und Zerstörung abzielende Schattenläufe eingestellt hat. Wer einen Run gegen eine Fabrikfestung versammelt, von dem taucht höchstens ein Fetzen Gewebe in irgendeiner Einmachwurst wieder auf. Sprichwörtlich, natürlich. Besonders zu erwähnen sind dabei die 2048 neu eröffnete Chipfabrik von Fuchi Berlin - ein schwarzer, gesichtsloser Plastbetonblock an der Grenze zu Steglitz, der unter Berlins Shadowrunnern zu Recht oder Unrecht als Witwenmacher gilt - sowie die mehrere Hektar großen Fertigungsanlagen von Messerschmitt-Kawasaki nördlich des Flughafens Schönefeld, deren Luftabwehrtürme schon von Weitem sichtbar sind.

MACHTGRUPPEN

Berliner Rat

Neo-Anarchisten, Berliner Autonome und Anarchosyndikalisten waren im Berliner Frühling die treibenden Kräfte hinter dem Umsturz und der Ausrufung der Anarchie, aber keineswegs die einzigen Revolutionsbeteiligten: Jahre der Misswirtschaft und offenen Korruption, der offenkundige Unwillen, die nötigen Maßnahmen zur Verbesserung der Berliner Lebensumstände zu erreichen, und vor allem das rücksichtslose Vorgehen der Polizei gegen Metamenschen, Sympathisanten, Aufwiegler und Unerwünschte aller Art hatten ein Milieu geschaffen, in dem jeder beliebige Zündfunke zur Eskalation genügt hätte. Der sogenannte „Normalbürger“ hatte der Stadt aus Angst vor einer neosowjetischen Invasion, der nächsten VITAS-Welle oder der dann eben auch kommenden Eskalation der Gewalt längst den Rücken gekehrt. Wer blieb, war entweder genauso ein Opfer der Umstände, fühlte sich sicher hinter den Mauern seiner Konzernklave oder gehörte zu jenem Menschenschlag unfreundlicher Toleranz und Nonkonformität, den man eigentlich nur in Berlin findet. Der heutige Berliner Rat ist daher weniger ein Wegbereiter der anarchistischen Weltrevolution als vielmehr ein offenes Forum für all jene, die ein Interesse am Erhalt des Status Fluxus und genügend Rückhalt haben, um gehört zu werden. Die Zeiten, da der Berliner Rat von Selbstdarstellern und Krakeelern dominiert wurde, gingen schnell vorüber: Wer zu sehr nervt, dem passieren offenbar bevorzugt Unfälle, sodass im Rat vor

allem gemäßigte Personen wirken, deren Handeln keine Unfälle provoziert. Dieses Ursache-Wirkungs-Prinzip ist eines der Geheimnisse der Berliner Anarchie und wird „unmittelbare Verantwortung“ genannt – ein freundlicher Euphemismus dafür, dass man sich vor jedem Zug der Unterstützung oder zumindest Toleranz aller Gruppen versichern sollte. In der Praxis hat das weit weniger mit einem Haifischbecken zu tun, als man glauben sollte: Die Ratsvertreter haben ein ziemlich gutes Gespür dafür, wer in das Gremium passt, und setzen sich ebenso für das Überleben wichtiger, weil produktiver Vermittler ein, wie sie umgekehrt geschlossen gegen Bedrohungen des Status F vorgehen.

Neo-Anarchistischer Policlub Berlin (NAP)

Die verschiedenen anarchistischen Strömungen in Berlin – auch die größten Teile der Anarchistischen Bewegung Berlin (ABB) – haben sich nach Ausrufung des Status F in der Graswurzelbewegung des NAP zusammengefunden. Dieser gilt – noch vor den Megakonzernen – als wichtigster Machtfaktor in der Berliner Politik, was aber mit ziemlicher Sicherheit Bullshit ist. Der NAP ist zweifellos der am lautesten schreiende Verfechter der Anarchie in Berlin, aber das macht ihn noch nicht zum Führer der Anarchie oder zum größten Powerplayer der Stadt. Die Mehrzahl der Konzerne und anderen Machtgruppen bevorzugt das diskrete Hinterzimmergespräch und die Einflussnahme auf einzelne Entscheider.

- Dennoch solltest du nicht verkennen, dass der NAP wie keine andere Fraktion in der Lage ist, große Mengen für und vor allem gegen ein bestimmtes Ziel zu mobilisieren, Liebchen: Wen der NAP als Bedrohung des Status F ausruft, hat in aller Regel verkackt.
- Dietrich

Saeder-Krupp

Der Geschäftsführer von Saeder-Krupp Osteuropa, Karl-Heinz Berninger, spielt elegant mit den verschiedenen Interessengruppen und steht dabei häufiger gegen die anderen Konzerne, als er für gemeinsame Konzerninteressen eintritt. Dahinter steht natürlich die Bestrebung, Saeder-Krupps Rolle als führender Konzern Berlins zu erhalten und weiter auszubauen, ohne dabei in den Verdacht zu kommen, eine Bedrohung des Status F zu sein. Mit Aktionen wie der Revitalisierung des Tiergartens und der scheinbar selbstlosen, in jedem Fall aber kostenlosen Instandsetzung wichtiger Verbindungsstraßen und einer gehörigen Unterstützung zahlloser Initiativen und lokaler Unternehmen hat S-K eine extrem breit gefächerte Machtbasis geschaffen. Wer sich gegen S-K wendet, schneidet sich damit mehr oder weniger direkt auch immer ins eigene Fleisch.

- Saeder-Krupp spielt ein verdammt gefährliches Spiel. Den anderen Konstante es gewaltig, wie S-K sie hier gegen die Anarchos ausspielt, und das schafft auf Konzernseite einige ungute Allianzen, und die traditionell ultrakorrumpierte Berliner Bankenszene scheint mir da den Dreh- und Angelpunkt zu bilden. Wenn da mal nicht irgendwann die Frankfurt-Connection zum Tragen kommt.
- Konwacht

Liberty of Soul and Body (LSB)

Die wichtigste Machtgruppe nach NAP und Saeder-Krupp ist der Policlub gegen die Rechtlosigkeit in Berlin, die Liberty of Soul and Body. Einerseits bringt die Programmatik des Clubs diesen in direkte Opposition zum NAP und setzt ihn dem beständigen Risiko aus, als Bedrohung des Status F wahrgenommen zu werden. Das Letzte Gesetz definiert aber nicht den *Willen* zur Etablierung neuer Gesetze als Hochverrat, sondern nur die *Möglichkeit* dazu, und davon ist die LSB weit entfernt. Ziel der LSB ist es, ein System der direkten Demokratie in Berlin zu errichten, in dem das aktuelle Chaos durch straffe Modalitäten und häufige Volkentscheide beseitigt wird, ohne an das gescheiterte System der repräsentativen Demokratie bzw. der „Bürokratur“ anzuknüpfen. Schlüsseltechnologien dieser Modernisierung der Demokratie sollen natürlich die Matrix und ein System „vollkommen betrugssicherer Online-Abstimmungen“ sein – eine Vorstellung, die bisher an der Realität des Machbaren scheitert. Dennoch sind Zielsetzung und Versprechung der LSB so verheißungsvoll, dass eine große Zahl der Berliner „Normal“-Bevölkerung – vom Konzernangestellten über eine große Zahl von Ex-Polizisten und früheren Verwaltungsangestellten bis hin zum mittelständischen Geschäftsbetreiber – die LSB-Initiative unterstützen.

- Ultravorgestrigte, die ,ner heilen Welt nachtrauern, die es nie gegeben hat, und sich dann wundern, warum sie von jedem in der Stadt verarscht werden.
- Funky Peter
- Dassde dich da ma nich irrst. Den meisten Berlinern ist doch Anarchie auf Dauer viel zu anstrengend, selbst die Anarchosyndikalisten wissen das. Eine minarchistische Grundlinie hat einiges für sich und die könnte sich irgendwann als echte Alternative zwischen dem derbst unterregulierten NAP und der derbst überregulierten LSB abzeichnen. Mark my words.
- Nakaira

Schockwellenreiter

Informationen sind alles in Berlin, und Infobroker sind die wahren Mover und Shaker des Status F. Kein Wunder also, dass die Nachfahren des Chaos Computer Clubs in Berlin eine besondere Stellung innehaben – und das nicht nur, weil sie jede vom LSB präsentierte Technologie

zur betrugssicheren Online-Wahl in der Luft zerfetzen. Der nur in der Matrix aktive anarchistische Policlub Schockwellenreiter und sein enormer Sympathisantenkreis von Hobbyhackern und Matrixaktivisten hat den Umsturz in der Stadt schnell dazu verwendet, sich tief in die Kommunikationsinfrastruktur Berlins einzugraben.

- Wobei wie schon beim CCC diejenigen, die „echt“ dazugehören, von der Menge anderer Hacktivistinnen und Matrixvandalen zu unterscheiden sind, die lediglich Ikonografie und Exploits aus Schockwellenreiterkreisen nutzen.
- HAL9000

Als offenes Geheimnis gilt etwa, dass die Schockwellenreiter das Netz aus Bezahlfernsprechern in Berlin übernommen haben und inzwischen auch betreiben: Frühere Telekommunikationsdienstleister hatten sich mit Aufkommen der Mobiltelefone bereits schrittweise von der reparaturintensiven Technik der Telefonzellen verabschiedet. Anders als anderswo kam es in Berlin aber nicht zum breitflächigen Abbau der Zellen, die man stattdessen einfach den Kräften der Natur bzw. dem Vandalismus und Verfall aussetzte. Inzwischen haben die Schockwellenreiter und mit diesen kooperierende Tüftlergruppen eine ganze Reihe Münz- und Kartenfernsprecher wieder in Betrieb genommen und zum Teil sogar mit der Matrix verbunden (auch wenn das dazu nötige Einsteckkabel meist hinter das Sprechergehäuse geklemmt oder unter das Gehäuse geklebt wurde). Die Reiter verwenden das Netzwerk der Telefonzellen, um Nachrichten an Personen zu hinterlassen oder diese mithilfe von Gesichtserkennung oder verabredeten Orten und Zeiten zuzustellen: In wessen Nähe eine Telefonzelle klingelt, der sollte daher besser drangehen oder zumindest nachsehen, was auf dem Bildschirm angezeigt wird.

Humanis

Kaum ein Policlub hat im tendenziell linken und pro-metamenschlichen Berlin derart viel einstecken müssen wie Humanis. In der Nacht des Zorns zog praktisch halb Berlin gegen Skinheads, Faschisten und Rassisten ins Straßengefecht. Aber: Definitiv kein Policlub hat so schnell wieder zu Stärke gefunden wie dieser. Aus den eher linken Gebieten vertrieben, hat sich Humanis in seine Hochburgen wie Spandau oder Hohenschönhausen zurückgezogen, wo der Einfluss des Clubs dafür umso drastischer gestiegen ist. Schon postuliert Humanis unter seinem „Führer“ Volker Stahl die Existenz mehrerer „Ethnisch Befreiter Zonen“, die zum Wohle des deutschen Volkes und der normalmenschlichen Rasse in Besitz genommen und „gereinigt“ wurden.

- Was Humanis an Masse fehlt, macht es an Klasse oder besser gesagt Knete wett. Woher auch immer die Geldmittel für Humanis kommen, der

Policlub nutzt sie geschickt dazu, dringend benötigte Dienstleistungen wie Schulen, Essensausgaben, Büchereien oder auch ganztägige Kinderhorte anzubieten. Viele Angehörige und Kunden der Humanis-Struktur wissen gar nicht, für wen sie da arbeiten bzw. zu wem sie da die eigenen Kinder bringen.

- Konwacht
- Eine *Erklärung* für das viele Geld sind die internationalen Humanis-Spendenaufrufe für Berlin, an dessen Absturz in Chaos und Kannibalismus natürlich ausschließlich die Metas Schuld sind und das als Schreckensvision für alle Städte dargestellt wird, in denen die metamenschliche Bedrohung nicht schnellstens eingedämmt wird.
- Sandmann

Orc Policlub

Auch wenn Schätzungen, nach denen rund ein Viertel der Berliner Bevölkerung aus Orks besteht, mit großer Sicherheit völlig überzogen sind, sollte der Orc Policlub in Berlin eigentlich eine seiner Hochburgen haben. Das ziemlich genaue Gegenteil ist der Fall. Der Grund dafür ist, dass man sich nach der Nacht des Zorns und auch dem Ausrufen der Anarchie in Berlin nicht sonderlich unterdrückt fühlt, sondern im Gegenteil als „Sieger“ oder mindestens Profiteur der Veränderung: In einem gesetzlosen Raum laufen viele der alltäglichen Verhandlungen mit den Mitmenschen über körperliche Stärke oder zumindest die Möglichkeit dazu, und Einschüchterung öffnet in Berlin viele Türen. Ob im blühenden Sicherheitsmarkt oder einfach beim Die-Straße-Runtergehen - Orks und Trolle haben hier den Vorteil auf ihrer Seite. Eine Aktivität im Orkrechtekomitee scheint ebenso überflüssig wie „gestrig“ zu sein: Das hat man doch alles hinter sich. Ork-Aktivisten widersprechen dem heftig, denn Orks sind auch im arbeitsrechtlichen Berlin ein Opfer von Ausbeutung und werden in den Fabriken der Stadt regelrecht verheizt. Was uns zur nächsten Gruppe bringt:

Die Arbeiterbewegung

Neben den Anarchisten sind vor allem Kommunisten und andere Fraktionen der Arbeiterbewegung ein bedeutender Machtfaktor. Gewerkschaften mögen bei den Megakonzernen genauso wenig geduldet werden wie überall sonst auch, aber das Berliner System bietet den Ausgebeuteten indirekt andere Mittel, ihre Interessen durchzusetzen, zumindest theoretisch. In der Praxis scheitert die Arbeiterbewegung wie auch sonst überall daran, dass derjenige, der in der Bewegung aktiv ist, vom Konzern vor die Tür gesetzt wird oder einen Arbeitsunfall hat. Das ist als Einzelschicksal zwar enorm bedauerlich und ein Ausnutzen der Macht des Konzerns, aber eben kein Fall für das Letzte Gesetz. Dies hat mittlerweile auch der

Arbeiter-Polclub erkannt und sich mit maschinenstürmerischen Gruppen zu einer Art Arbeiter-Gang aufgeputscht. Deren offensivste Mitglieder sind in aller Regel „Ex-Arbeiter“, also Entlassene, die dafür umso bereiter sind, Gewalt gegen Konzerne, Konzernern und Konzernbesitz wie etwa Lastwagen und andere Transportmittel zu üben. Mit einer Mischung aus Wegelagererei und Terrorismus hat die Berliner Arbeiterbewegung bereits einzelne Erfolge erzielen können – zumindest soll es Gespräche zwischen Vertretern sowohl von S-K als auch der Teltech Holding und EMC mit Abgesandten der Arbeiter gegeben haben, die zu einer Verbesserung einiger Arbeitsbedingungen und marginalen Lohnerhöhungen geführt haben sollen (offenbar verbunden mit einer Verschwiegenheitsklausel, denn bestätigen kann oder will dies niemand).

- Das ist für beide Seiten praktisch, da weiß dann hinterher keiner, ob der tote Arbeiter-Aktivist im Kanal was mit dem Deal zu schaffen hatte.
- Funky Peter

Die anderen Megakonzerne

So gut wie jeder Megakonzern hat die eine oder andere Vertretung in Berlin. Während die meisten sich auf einzelne Büros oder diskrete, teilweise unbeschilderte Anlagen beschränken, treten andere Konzerne als dominante Giganten der Berliner Wirtschaft auf, die sich im Zuge der Anarchie und der damit einhergehenden Reihenpleite kleinerer Unternehmen in einem regelrechten Fressrausch bis zum Kotzen sattfusioniert haben. Häufig ging es bei dieser krankhaften Assimilierung weniger um zueinander passende Geschäftsfelder oder tatsächliches Interesse an der Fortführung des jeweiligen Betriebs als vielmehr um eine kampflöse und billige Übernahme liquidierbarer Firmenmittel und vor allem Immobilien. Am Ende hat sich dieser Aufkaufwahn in den meisten Fällen wohl nicht gerechnet, denn zwar waren über ganz Berlin verstreute Firmenimmobilien für den Preis einer Butterstulle von den fliehenden Besitzern zu haben, wurden dafür aber auch ebenso schnell und im Einklang mit den nicht vorhandenen Gesetzen durch Gangs, Syndikate oder Genossenschaften der Ex-Angestellten übernommen. Inzwischen haben die meisten Konzerne ihre Missgriffe abgeschrieben und in den Büchern versteckt, einige ausgewählte Betriebe profitabel abgewickelt oder in das Zuliefernetzwerk integriert und nahegelegene Immobilien für eine Ausweitung der eigenen Produktion übernommen. Binnen weniger Jahre sind so gigantische Konzerngebiete entstanden, von denen die größten Saeder-Krupp, Fuchi, Messerschmitt-Kawasaki, EMC, der DeMeKo, Schering Pharma, Aztechnology, Renraku, Teltech Holding und Mercedes-Benz gehören (in etwa dieser Größenreihenfolge, soweit man das überhaupt feststellen kann). Umgeordnet nach

Lage und damit Wert der Immobilien sind die Top-Konzerne übrigens Saeder-Krupp, Mercedes-Benz und die DeMeKo, deren Gebiete an der City-West direkt aneinandergrenzen, plus Renraku mit seinem Gebiet auf der Grenze von Mitte und Prenzlauer Berg.

- Besonders erwähnt werden muss hier Fuchi, das hier schon vor dem Aus stand und dessen Geschäftserfolg buchstäblich durch die Berliner Anarchie gerettet wurde: Mittels der extrem unorthodoxen Methoden seines Geschäftsführers Inoshiro Müller gelang es Fuchi Berlin, mit der Entwicklung brandgefährlicher und andernorts hochillegaler (Spiel-) Software gewaltige Gewinne einzufahren. Aktuell weist die Gewinnkurve von Fuchi Berlin jedenfalls steil nach oben.
- Konwacht
- Renraku hat in der Stadt erkennbar Großes vor: Sein Territorium ist eine einzige Megabaustelle, bei der auch tüchtig nach unten gebaut wird. Abgefahrene Nachrichtenwechsel zwischen Berlin und Chiba deuten darauf hin, dass Renrakus Mann in Berlin Shigei Kanazuri voll auf die Entwicklung von autonom agierendem Experten-IC und die Entwicklung neuartiger Hochsicherheits-Mainframes setzt. Die Kühlsysteme, die gegenwärtig im Prenzlauer Berg versenkt werden, sind jedenfalls zum Betrieb gewaltiger Serverfarmen und Hochleistungsrechner geeignet.
- HAL9000
- Wenn wir schon beim Big Business sind: Aztechnology und Schering Pharma unterhalten in Berlin ein kaum verdecktes Joint Venture für die Entwicklung „magischer Medikamente“ sowie für Grundlagentechnologie im Bereich Cybertechnik. Treibende Kraft des Projektes ist offenbar der Geschäftsführer von Schering, ein hermetischer Magier und Pharmachemiker namens Arndt-Wilhelm Koerting.
- Sandmann

Das umorganisierte Verbrechen

Das organisierte Verbrechen spielt im anarchistischen Berlin kaum eine Rolle. Schon vor dem Zusammenbruch bestand die organisierte Kriminalität in Berlin vor allem aus einzelnen Banden, die zwar vor allem aus Osteuropa und dem Nahen Osten kamen, dabei aber keine geschlossene berlinweite „Mafia-Struktur“ entwickelten. Im Gegenteil prügeln sich etwa verschiedene Cliquen der Jugo-Mafia mehr untereinander als mit Cliquen der Russen-, Albaner-, Vietnamesen- oder Türkenmafia. Nun, da verschiedene Spielarten klassischer Mafia-Gewerbe nicht mehr illegal sind und die Zahl der Berliner Straßengangs förmlich explodiert ist, sind viele Mafia-Gruppen zusammengebrochen oder endgültig auf den Status normaler Straßengangs geschrumpft, die bestenfalls noch eine einzelne Nachbarschaft (oder im Falle der Türkenmafia große Teile Kreuzbergs und Neuköllns) beherrschen. Gegenwärtig wird Berlin von den Gruppen des organisierten Verbrechens vor allem als Umschlagplatz und Warenlager zwischen Ost- und Westeuropa genutzt. Parallel beginnen Gruppen von außerhalb Berlins, mit Vehemenz nach Berlin

einzudringen, um diese gesetzlose Großstadt zum wichtigsten Produktionsort für Drogen, BTLs und alle Arten hochillegaler Produkte in ganz Europa zu machen.

- Berlin ist Kriegsgebiet zwischen den Roten und Weißen Vory. Das mag vor dem Hintergrund alltäglicher Straßenkriege anderer Gangs und Banden zwar unbedeutend sein, aber der Konflikt durchzieht breite Teile der russischen Bevölkerung Berlins, und das sind nach Ende der Eurokriege eine ganze Menge (der SFB geht von mehreren Hunderttausend Exilrussen in Berlin aus, die SuperBILD behauptet, es seien deutlich über eine Million).
- Russenrigger

Berliner Gangs

Von drei Dingen gibt es in Berlin eine ins Uferlose wachsende Vielzahl: Radiosender, Kneipen und Gangs. Letztere sind aufgrund ihrer extrem wandlungsfähigen Struktur in praktisch alle Service- und Wirtschaftsnischen vorgedrungen, die durch den Zusammenbruch brach gefallen sind. Gangs übernehmen Schutzaufgaben im Kiez, transportieren Waren von A nach B, unterhalten und sichern öffentliche Verkehrsmittel, betreiben Kaufhäuser, Hotels und sogar Theater. Gangs versuchen, ihre eigenen alternativen Geldsysteme zu etablieren, sie bestimmen über den Zuzug in ihrem Gebiet, erpresen Schutzgelder und Wegzölle und liefern dafür erstaunlich oft auch eine gewisse Gegenleistung.

- Effizient sind sie nach Kosten-Nutzen-Rechnung natürlich nicht. Entweder weil sie ohnehin kein Interesse daran haben, einen Nutzen zu haben, oder weil sie einen Großteil ihrer Einnahmen zur Abwehr anderer Gangs aufwenden müssen.
- Konwacht
- Das ist aber das Berliner Grundproblem auch der Kleinunternehmen oder Freischaffenden inklusive Schattenläufer: Verschleiß und Geldschwund für Verteidigung und Bestandserhalt sind enorm, der schrittweise Verfall – selbst WENN man etwas dagegen tun will – unaufhaltsam. Eine Art Gleichgewicht erreichen höchstens jene Gruppen, die in so unattraktiven Gebieten oder Geschäftszweigen aktiv sind, dass sie keine Konkurrenz haben – etwa die Tunnelratten, die in Teilen von Moabit und Wedding die Kanalisation samt deren Wartung und Instandhaltung übernommen haben.
- Sandmann

Einige erwähnenswerte Gangs of Berlin seien hier kurz erwähnt:

Die Horde ist eine Gang aus einigen Hundert großen, starken Orks und Trollen, die alles hassen, was kein großer, starker Ork oder Troll ist. Die Horde hat zu jeder Zeit einige Gebiete unter Kontrolle, zieht aber weiter, wenn es im Gebiet nichts mehr zu holen gibt oder ein attraktiveres Revier lockt.

Jihad B war mal eine Apokalyptikergang und Terrorgruppe, hat sich aber inzwischen zum Auffangbecken für alle fundamentalislamistischen Gewalttäter gemauert. Die Gang hat vermutlich

über tausend Mitglieder, jede Menge Geld im Rücken und fungiert als der lange Arm der Kadis außerhalb der Scharia-Zonen der Stadt, auch wenn Emir, Richter und Religionspolizei bestreiten, etwas mit Jihad B zu tun zu haben.

Die Magnifiker haben einige Hundert Mitglieder, die angeblich alle magisch aktiv sind. Zweifellos gehören der Gang einige Straßenmagier und -hexer an, der größte Teil aber dürfte eher aus Trickbetrügnern, Dieben und Überlebenskünstlern bestehen. Auch wenn die Magnifiker keine gezielt frauenfeindliche Agenda haben, gehören der Gang nur Männer an. Gerüchte behaupten, die Gang habe Umgang mit freien Geistern oder bete irgendwelche fremdartigen Geister an.

Surfturf ist Berlins größte Subwayjockeygang und damit vermutlich die weltgrößte Gruppe, deren Mitglieder sich ihren Adrenalinkick durch U-Bahn-Surfen, Parkour und das Herumklettern an tödlich gefährlichen Konstruktionen und Gebäuden holen. Surfturfer sind vor allem als Berlins schnellste Kuriere bekannt – Runner hingegen wissen auch ihre Kenntnisse über den Verlauf von Verbindungs- und Wartungstunneln zu schätzen.

Speznaz Wolk ist eine paramilitärisch organisierte Gang aus Ex-Soldaten der neosowjetischen Armee, deren besonderes Kennzeichen kahlgeschorene Schädel, offen sichtbare Cyberware und eine rote Pfeiltätowierung über dem rechten Auge ist. Die Speznaz – deren Mitglieder mit einiger Sicherheit nie der gleichnamigen Elitetruppe angehört – sind Mietwummen und Problembeseitiger mit Zugriff auf schweres militärisches Gerät, darunter wenigstens zwei Kampfhubschrauber und ein Panzer. Mehrere Vory-Gruppen würden die Wölfe gerne als Soldaten rekrutieren, bisher hat aber niemand die Dienste der Gang dauerhaft kaufen können.

Die Schwarzen Herzen sind eine im südlichen Stadtzentrum operierende Gruppe, die den Sprung in die Oberliga der Drogenkartelle schaffen will. Entstanden aus einer Fusion mehrerer konkurrierender Drogengangs betreibt die Gang unter der Kontrolle des Zwergs Dieter eine offensive „Tritt uns bei oder wir killen dich“-Politik. Zum Erfolg der Gruppe trägt auch bei, dass die Finanzen der Gang von einem recht talentierten Decker gemanagt werden.

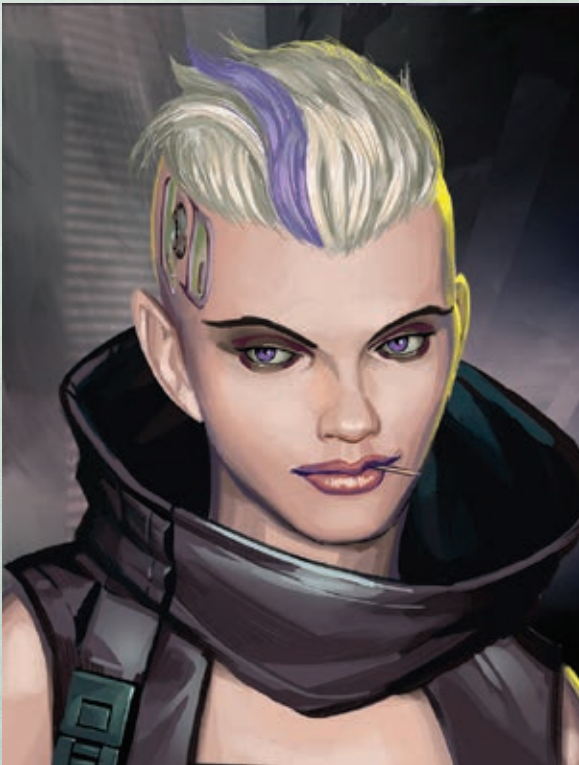
Die Kreuzritter sind eine Gang von psychopathischen Extremchristen: Sünder sollen sofort gerichtet und in die Hölle geschickt werden, ehe sie den Braven und Gottesfürchtigen die gute Luft wegatmen. Da die Kreuzritter ihr Recht auf Selbstjustiz extrem offensiv vertreten und im Prinzip jeder Nicht-Kreuzritter die Gang zu Recht fürchten muss, wird den Kreuzrittern zunehmend mit einer Strategie des präventiven Abknallens begegnet – Grund genug für die Gang, ihr Markenzeichen (ein blutrotes Kreuz) lieber verdeckt zu tragen und sich äußerlich nicht mehr als Kreuzritter zu erkennen zu geben.

Die **99 Ronin** sind eine japanische Motorradgang, die man als Vorauskommando der Yakuza in Berlin sehen kann. Ob sie wirklich aus 99 Mitgliedern besteht, ist schwer zu sagen - in jedem Fall steckt hinter der Gang, ihren hochgetunten Bikes und ihren Cyberaufrüstungen eine ganze Menge Geld, das mit einiger Sicherheit von einem oder mehreren Japanokons kommt.

BERLINER KONTAKTE

Im Folgenden habe ich einige Kontakte zusammengetragen, die für Runner in Berlin hilfreich sein können. Man möge mir die Eigenwerbung verzeihen.

Monika Schäfer Schattenläufer und Vermittler



Yours truly. Ich operiere aus dem Kreuzbasar heraus, der auch mein Hometurf ist. Wer auf der Suche nach einem Job ist, kann sich melden - ich habe zwar ein eigenes Team an der Hand, bin aber noch auf der Suche nach ein paar Spezialisten für mein Portfolio, um Klienten ein breiteres Repertoire anbieten oder ablenkende bzw. vorbereitende Runs abwickeln zu können. Den Kontakt stellt dann bitte über Paul her.

Paul Amsel Infobroker, Schieber und Vermittler

Paul ist meist in seinem Im-/Exportshop und Krämerladen „Reine Neugier“ im Kreuzbasar zu finden, und für seine Zuverlässigkeit bin ich jederzeit bereit, meinen Kopf in Dunkelzahns Maul zu stecken. Paul hat Kontakte zu einer ganzen Reihe



von Megas, oder besser gesagt: Seine solide Rep hat dafür gesorgt, dass er bei einigen Schmidts auf der Kontaktliste steht. Weil bei Paul im Prinzip mehr Jobs auflaufen, als mein Team - jedenfalls in Stoßzeiten - bewältigen kann, könnt ihr von mir aus gerne bei ihm anknöpfen. Statt Provision an mich zu zahlen, seht einfach zu, wo im Kreuzbasar etwas Hilfe benötigt wird, und spendet etwas von eurer Arbeitskraft.

Altug Burakgazi Cafébetreiber, Infobroker und Schieber



Schon bevor ich in den Kiez kam, gab es das Café Cezve, eine absolute Institution, schon wegen des hervorragenden, echten türkischen Kaffees, den der Betreiber über Familienbeziehungen direkt aus der Türkei bezieht. Sofern man sich etwas auf Burakgazis überschwänglich schmeichelndes Teppichhändler-Gefeilsche einlässt, kann man über ihn auch die Dienste seiner Straßenkinder bekommen - und damit meine ich Sachen wie spionieren, Botschaften überbringen, Informationen sammeln, ein Auge auf ein Gebäude haben oder jemandem hinterhergehen. Nicht zuletzt war es Altug, der unsere Top-Tüftlerin Maliit in den Kreuzbasar holte und gemeinsam mit ihr ein paar (meistens) funktionierende Highspeed-Matrixanschlüsse für uns klarmachte. Zugriff auf die entsprechenden Taps bekommt ihr auf Nachfrage im Café.

Alice
Enigma und Infobroker



Diese Ex-Schockwellenreiterin hat sich binnen weniger Jahre zu Berlins Top-Infoquelle und einem der wichtigsten Schmidts gemauert, die auch weit über Berlin hinaus Runner auf die Suche nach heißen Daten, verborgenen Personen oder tief vergrabenen Geheimnissen schickt. Ihre Dienste sind ebenso verlässlich wie teuer, und ein Treffen mit ihr ist ausgeschlossen: Alle Kontakte wickelt sie über eine Reihe von ihr kontrollierter Zugangspunkte wie z. B. öffentliche Unterhaltungskonsolen mit verborgenen Fächern für die Aufnahme von Credsticks und die Ausgabe von Datenchips ab. Straßengerüchte behaupten, Alice sei tatsächlich die gleichnamige Echo-Mirage-Agentin, deren Körper im Kampf

gegen den Crashvirus 2029 gestorben sei - sie selbst hält das für „eine interessante Theorie“, kommentiert es aber nicht weiter.

Samuel Beckenbauer
Orkrechteaktivist und Vermittler



Samuel ist die gute Seele des Kreuzbasars. Durch geschickte Deals mit Gefallen hat er eine Suppenküche, eine Notunterkunft, eine Jobvermittlung, eine kleine Schule und sogar die über den Kreuzbasar hinaus bekannte „Kreuzberg-Bibliothek“ geschaffen. Obwohl er sich vor allem für Orks und Trolle starkmacht, hat er keine Abneigungen gegen andere Rassen. Bevor er den Hauern seiner Gruppe half, waren diese meist Diebe, Prügler und Gangmitglieder - nicht, weil sie bösaartig waren, sondern weil viele Menschen (inklusive Elfen und Zwerge) den als primitiv und gewalttätig geltenden „Hauern“ misstrauen und sie in eine Ecke stellen, aus der sie nur schwer wieder herauszubekommen sind. Genau das versucht Samuel mit einigem Erfolg.

Luca Duerr
Schmidt

Ich bin etwas zwiespalten, ob ich Luca erwähnen sollte, und falls ja, ob empfehlend oder vor ihm warnend. Luca ist oft im Kreuzbasar, gehört aber nicht zu uns. Er ist Repräsentant einer „Organisation“, die gelegentlich Missionen oder flankierende Aufträge zu laufenden Runs anbietet, und sich mit ihm einzulassen hat immer was vom Pakt mit dem Teufel. WENN man sich mit ihm einlässt, winkt attraktive Zusatzkohle, die Luca auch stets korrekt liefert. Allerdings mag es seine Organisation nicht,



beschummelt oder ignoriert zu werden, und nicht erledigte Jobs können zu Ärger führen. Welche offenbar finanzstarke Organisation - Megakon, Illuminaten, Mafia, Geheimzirkel, Loge - sich hinter Luca verbirgt, ist gänzlich unbekannt. Vielleicht ist das auch besser so.

Dr. Xabier Ezkibel
Ripperdoc



Der Doc hat im Kreuzbasar eine kleine Klinik, die tatsächlich Ähnlichkeit mit einer Arztpraxis statt mit einem Schlachthaus hat - eine Rarität in Berlins Schatten. Er ist korrekt und macht, wofür man ihn bezahlt. Neben seinen medizinischen Tätigkeiten hat er ein gutes Geschäft mit Drogen und Implantaten laufen und besitzt Connections, über die man irgendwo „gefundene“ Biotech-Daten zu Geld machen kann. Nicht zuletzt verdanken wir es dem Doc, dass im Kreuzbasar das Abwassersystem einwandfrei funktioniert, auch wenn ich auf Details hierzu nicht eingehen kann.

Kami
Kurier



Kami gehört zu Burakgazis Kids und ist ständig im Umfeld des Café Cezve anzutreffen, soweit sie nicht gerade Besorgungen im Auftrag eines Kunden erledigt. Wie alle Cezve-Kids nennt sie Altug „Onkel“, eine tatsächliche Verwandtschaft besteht aber nicht. Geboren und aufgewachsen auf Berlins Straßen, ist die etwa 13-jährige mit allen Wassern gewaschen und definitiv reifer und ausgekochter, als ihr Äußeres vermuten lässt. Neben allem anderen ist sie extrem flink und eine talentierte Parkourläuferin mit Kontakten zu SurfTurf, deren Tunnelrouten sie mitnutzt. Es ist schwer, ihr etwas abzuschlagen.

ABSCHLIESSENDE WÖRTE

Der wichtigste Ratschlag für alle, die in Berlin laufen wollen, ist: Pass dich an. In deiner Heimat liefen die Dinge anders, das ist toll, aber hier laufen sie halt

so, wie sie nun mal laufen. Du kommst nicht gegen Berlin an und nicht gegen die Berliner, und eigentlich ist das toll, denn der Gesellschaftsvertrag Berlins wird jeden Tag neu ausgehandelt, auch durch dich.

Der zweite wichtige Tipp: Achte auf Grenzen und wo sie nicht existieren. Es gibt in Berlin scharf getrennte Gebiete, in denen völlig andere „Gesetze“ gelten als das, was du als „normal“ empfindest. Umgekehrt kann es sein, dass der nette Hausmeister und der prügelnde Bulle im Kiez exakt dieselbe Person ist: Genauso wie jeder Runner außerdem auch Schieber und Vermittler ist, haben auch viele andere Berliner mehrere Funktionen inne. Der Bäcker verkauft Munition, der Straßenkünstler ist Magier, die Kaffeehauskids schleusen Waren durch den Untergrund, und der Taxifahrer ist ein Elitesoldat, Privatdetektiv und manchmal der beste Barkeeper von Neukölln (Grüße an Fletscher!).

Ein spezieller Tipp geht an die Decker: Überlegt euch gut, ob ihr euch in Berlins Matrix einstöpseln wollt. Wechselnde Signalstärken, ein zunehmend kreativer werdendes Hard Coding, Knotenfigths von Hacker-Gangs und einige nicht wirklich

erklärbare Merkwürdigkeiten führen in Berlin offenbar immer wieder zu „Ausfällen“ selbst talentierter Decker. Einige liegen auf ihrem Deck, während ihnen das Hirn aus den Ohren läuft - noch die normalste Art, abzutreten -, andere verlieren sich in Schizophrenie, verschwinden spurlos oder sind, wenn man sie das nächste Mal online trifft, irgendwie ... falsch. Eine der kursierenden Gruselstorys will wissen, dass in Berlin ein autonomes experimentelles IC umgeht, das irgendwie aus S-Ks Mainframes „entwischt“ sein soll. Das Projekt „Apex“ soll noch vor Lofwyr's Übernahme des Konzerns, also ziemlich zu Beginn der modernen Matrix, entwickelt worden sein, wohl im Bestreben, Hacker durch die Matrix zu verfolgen - auch nachdem diese sich ausgestöpselt haben. Wichtiger als diese zugegebenermaßen unterhaltsame Gruselgeschichte ist, dass in Berlin definitiv „Echos“ umgehen - nachgemachte Personas früherer Decker, Sockenpuppen irgendeiner Gruppe oder Entität, und da fallen mir in Berlin Hunderte ein, die wahrscheinlicher sind als ein IC, das Decker frisst und ihre Persönlichkeiten assimiliert. Also: Passt auf!



STELLENANGEBOTE

/LOGON:***** <verschlüsselt>/ChatErstellen:
Spezialjobs//Zugriff Gewährt/

- Für alle Nutzer zu beachten: Shadowland ist für Missbrauch, Fehlinterpretation, Gefährdung oder andere Dummheiten in Folge der hier erhaltenen Informationen in keiner Weise verantwortlich oder regresspflichtig zu machen. Mit den unsterblichen Worten des früheren US-Präsidenten Ronald Reagan: „Vertrauen braucht Kontrolle“. Anders gesagt: Seid vorsichtig, was ihr hier postet, welche Informationen ihr benutzt, und wie ihr danach handelt. Und haltet euch an die Sicherheitsvorgaben. Dieses Board ist nicht öffentlich zugänglich, und das muss es bleiben, wenn es funktionieren soll. Ihr Deppen seid vorgewarnt.
- Sysop
- Hoi und willkommen im Shadowland-Board „Spezialjobs“ – einem Ort für Mächtigen Aufsteiger zum Austausch über das Geschäft und zum Finden von (hoffentlich guten) Ratschlägen unserer Truppe von Psychopathen Veteranen. Einige von ihnen waren so nett, ein paar Tipps über Jobs zu geben, denen ihr begegnen könnt. Ein paar echte Jobangebote findet ihr auch. Wer also sein Wissen teilen möchte, kann gerne in den passenden Sektionen etwas posten.
- Captain Chaos
- Um Platz zu sparen, wurden die folgenden 400 Seiten Antworten archiviert. Sie sind [HIER](#) zu lesen.
- Sysop

MITARBEITER GESUCHT

>>> *Besitz macht neun Zehntel des Gesetzes aus*

>>> Hilfe gesucht beim Finden eines Gegenstandes, den Mr. Johnson wiederhaben will. Ich weiß, wer ihn hat, aber der will ihn nicht rausrücken. Die Bezahlung ist ausgezeichnet, aber es muss schnell gehen. Nur für Profis.

LTG# NA/UCAS/SEA 445 (79-4122-567)

BESCHAFFUNG, ENTZUG UND WIEDERBESCHAFFUNG

Gepostet von: The Neon Samurai

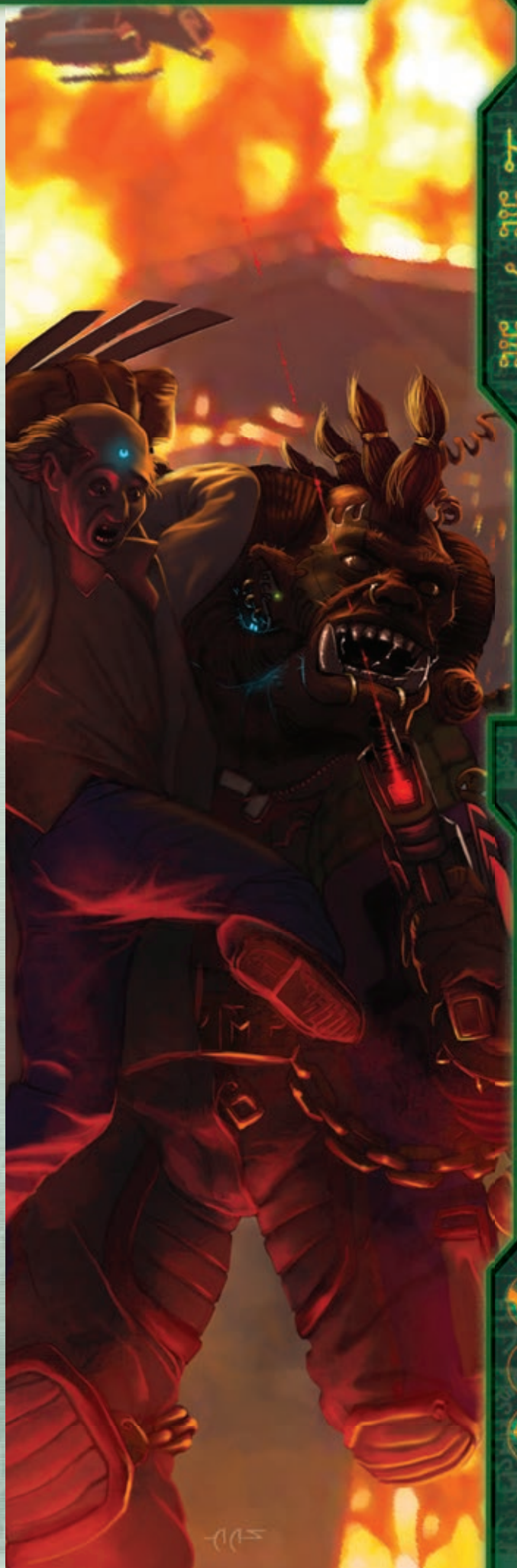
Das ist nur eine hübsche Umschreibung für Diebstahl und ähnliche Tätigkeiten. Das Grundkonzept ist, jemandem etwas wegzunehmen, damit er es nicht benutzen kann, oder etwas zurückzubringen, damit jemand es benutzen kann. Manchmal will jemand das Ding gar nicht haben; nur, dass jemand anderes es nicht hat. Es kann sich dabei um alles Mögliche handeln: vom Code eines novaheißen IC über einen Waffenprototyp oder einen mit Kopfgeld Gesuchten bis hin zum Soyburger-Rezept der Konkurrenz. Auch freiwillige und unfreiwillige Extraktionen fallen in diese Kategorie. Egal, worum es geht: Jemand

bezahlt dafür, es zu bekommen, es wiederzubekommen (meist in Verbindung mit einer Ermahnung, es nicht wieder zu stehlen) oder es einfach zu vernichten. Wie viel man bekommt, hängt meist davon ab, worum es sich handelt und wie viel es den beteiligten Parteien wert ist. Auch das Risiko kann unterschiedlich sein, da das Ziel überall sein kann, und die Sicherheitsmaßnahmen können von einer versperrten Kiste bis zur besten Sicherheitstechnik unterstützt von den härtesten Kerlen, die man kaufen kann, reichen. Am wichtigsten bei dieser Art von Run – eigentlich bei jedem Run – ist es, seine Bearbeit zu erledigen, das Ziel auszukundschaften und einen Plan auszuarbeiten.

- Wo wir gerade beim Finden sind: Ich brauche ein paar Paydata aus den Docks von Tacoma. Habe gehört, dort soll es vor ein paar Tagen heiß hergegangen sein, und die ganze Gegend ist immer noch schwer bewacht. Weiß jemand etwas Verwertbares?
- WarPig
- Lone-Star-Berichten zufolge hat eine Gruppe von vier Individuen den Frachter Rachel Lynn geentert und einen bestimmten Container aufgebrochen. Sie wurden von der Mannschaft gestellt, und ein schweres Feuergefecht war die Folge. Beim Abzug der Gruppe wurden ein Viertel der Mannschaft und sechs Beamten der Port Authority getötet sowie einige Kampfdrohnen zerstört. Der Schaden am Schiff ist beträchtlich. Berichte sprechen von mindestens zwei weiteren beteiligten Teams: Eines hat die Schiffssysteme über die Matrix angegriffen, ein weiteres hat mit einem nicht identifizierten Fahrzeug Drohnen zerstört und die Flucht ermöglicht. Es gibt keine offizielle Stellungnahme über den Inhalt des fraglichen Containers. Die Verdächtigen sind flüchtig.
- SPD
- Ich habe von diesem Job gehört. Da ist etwas kolossal schiefgegangen. Was da wohl passiert ist?
- Hatchetman
- Ich weiß es nicht ganz genau, aber ein Troll aus der Gruppe, ein Kerl namens Marv, soll eine Monokreissäge bei ein paar Bullen von der Port Authority als Axt benutzt haben.
- The Neon Samurai
- Aua. Das wird Spuren hinterlassen haben. Aber die Millionenfrage ist: Wie kam es dazu?
- Findler-Man
- Eigentlich sollte es ein einfacher Diebstahl sein, für den Mr. Johnson sehr viel bezahlen wollte. Wir hatten die Lage ausgekundschaftet. Ich habe uns unsichtbar an Bord gebracht, und wir mussten auf dem Weg nur zwei Seeleute überwältigen. Als wir den Container gefunden hatten, schnitt Marv die Riegel mit der Säge durch, während ich Stille auf ihn wirkte. Unser Anführer Wildcard und der Neuzugang Plague bewachten uns, und ICeMan und Hotwire gaben außen Deckung. Alles lief gut, bis Plague sich nicht an den Plan hielt. Hätte er gemacht, was ihm gesagt

worden war, wäre er auf seinem Platz geblieben und hätte er Wildcard schießen lassen, wäre das nie passiert. Aber nein, Plague MUSSTE seine neuen Sporne vorführen und den Wächter selbst umlegen. Der konnte ein paar Schüsse abgeben, und dann gab es Alarm. Wir mussten uns durch das Schiff kämpfen, und Wildcard rettete Plague zweimal den Arsch, als er aus der Deckung vorstürmte. Sowohl Card als auch Marv hatten keine Munition mehr, und ich legte mich selbst flach, als ich mit einer Barriere Granaten abwehrte. Als ich in Hotwires Van aufwachte, waren wir auf der Flucht. Wildcard hatte Plague noch mal gerettet, sich dabei aber einen Schuss in den Hals gefangen. Er war verblutet, bevor ich aufwachte. Hotwire und sein Van wurden zerschossen, nachdem er ein paar Drohnen erledigt hatte. Von Ice habe ich nichts mehr gehört, aber sein Unterschlupf war verwüstet, als wir ankamen. Marv und ich hauen ab. Im Moment ist es für uns zu heiß.

- Gabby the Great
- Tut mir leid, das zu hören, Gab. Wildcard war einer der Besten. Das zeigt wieder, dass es nur einen Idioten braucht, damit ein Plan schiefgeht. Wenn ich fragen darf: Was geschah mit Plague?
- Hatchetman
- Marv hat ihm den Kopf abgerissen und ihn in den Puget Sound geworfen. Den Rest bekamen die Ghule.
- Gabby the Great
- Ein Glück, dass wir den los sind! Plague war sowieso ein Scheißkerl. Solche Leute sorgen immer dafür, dass die Guten sterben.
- Findler-Man
- Ich hoffe, Gabby, Hotwire und Marv hören zu: Vor ein paar Tagen traf ich einen Mr. Johnson, der „Yak“ schrie und einen bestimmten Gegenstand zurück wollte. Nach ein paar Recherchen glaube ich, es ist das Ding, das ihr von der Rachel Lynn geholt habt. Johnson will es UNBEDINGT zurück. Mit dem Geld könnte ich sechs Monate in Saus und Braus leben. Wenn ihr mir helfen wollt, bekommt ihr einen Anteil.
- Black Flag
- Netter Versuch, Flaggie! Ich weiß, es waren deine Jungs, die gestern bei mir in der Garage vorbeikamen. Schlechte Manieren, mit MPs statt Kuchen oder ,Za zu kommen. Ist aber okay. Ich habe selber welche – auf den Drohnen neben den LMGs und Werfern montiert. Ich hoffe, deine Chummer mochten die Bleiburger mit Granatenbeilage. Nächstes Mal denkst du besser nach, bevor du einen Kampfgrigger in seinem Haus angreifst, Omae.
- Hotwire
- *seufz* Ich wollte das gemütlich machen und ein wenig Geld verteilen. Gut, wir können auch die harte Tour nehmen. Wer Interesse hat, kann sich auf meine Anzeige oben melden. Ich zahle sehr gut.
- Black Flag
- Das ist deine? Ich bin raus. Blutgeld von den Yaks nehme ich nie mehr. Außerdem mag ich dich nicht besonders, Flagg. Ich weiß, wie du vorgehst. Bei einem Run auf verschiedenen Seiten stehen ist eine Sache. Das ist geschäftlich. Aber deine Vorgehensweise? Nein. Ich weiß, was du dem Mädchen in Everett angetan hast. Du hättest sie nicht so aufschlitzen müssen.
- Hatchetman
- Ich hätte nie gedacht, dass dir Gefühle wichtiger als Geld sind, Hatchet. Ich dachte, du wärst besser.
- Black Flag



- Viel Glück, Flagg. Und wenn du Marv siehst (oder er dich), leg ihn lieber schnell um, bevor er in Reichweite kommt. Denk an Plague.
- The Neon Samurai
- Ich will euch nicht unterbrechen, aber mein Team braucht ein paar Leute für eine bevorstehende Extraktion. Ich suche vor allem Rigger mit Erfahrung in Anti-Überwachungs- oder ECM/ECCM-Techniken. Und einen Decker als Unterstützung für meinen. Ist ein großer Auftrag: mindestens fünf- oder sechsstellig pro Person. Schickt mir eine Nachricht, wenn ihr interessiert seid.
- Hangfire

MITARBEITER GESUCHT

>>> *Schnelligkeit und Genauigkeit erwünscht*

>>> Samurai gesucht. Team auf hochrangige Extraktionen spezialisiert. Erstes Ziel: Mitsuhamas-Forschungsassistent aus einer Einrichtung in Puyallup. Erfahrung mit schweren Waffen, Sprengstoff und Nahkampf wird vorausgesetzt. Interessierte Trolle müssen eigenes Transportmittel haben.

LTG# NA/UCAS/SEA 425 (46-6524-700)

- In Puyallup gibt es keine MCT-Einrichtung.
- SeaGrinder
- Echt? Warum schreibst du das? In Puyallup gibt es mehr undokumentierte Forschungseinrichtungen der Konzerne als überall sonst, vielleicht abgesehen von Redmond. Die haben alle keine Neonreklame, aber es gibt sie. Fragt ein paar Orks nach dem Untergrund in Puyallup, und sie werden euch von Orten erzählen, die man lieber nicht betritt.
- Fulcrum

DATENDIEBSTAHL

Gepostet von: Dodger

Das Besondere an Daten ist, dass man sie nicht im traditionellen Sinne an sich nehmen und wegtragen kann. Daten sind nicht fassbar - eine Idee, die noch keine Gestalt hat. Erst wenn jemand sie auf ein Medium bannt, wie die Schreiber der Vergangenheit mit Stift und Papier, können sie wahrhaft weitergegeben und von allen genutzt werden - zum Guten oder zum Schlechten. Damit werden sie auch verwundbar, denn was eine Gestalt hat, kann gestohlen werden. In der Matrix, dem modernen elektronischen Wunderland, bekommen Ideen eine Gestalt, wie sie diese noch nie hatten. Man muss nur die verschiedenen Landschaften, die hier präsentiert werden, betrachten, um dies zu erkennen. Die Sechste Welt ist ein Ort, wo viele versuchen, die Ideen, denen Gestalt verliehen wurde, zu verbergen. Und einige sind dazu berufen, diese verborgenen Ideen in der Matrix zu finden und sie zu befreien oder dafür zu sorgen, dass sie nie ans Licht kommen. Die Datenaneignung oder der Datendiebstahl, wie immer man das nennen mag, ist oft der Bereich der Decker, der Erforscher der virtuellen

Dunkelheit, die versteckte Geheimnisse in den Tiefen der Matrix suchen. Manchmal sehen wir uns als die virtuellen Ronin, die in der vernarbten Landschaft der Matrix kämpfen. Manchmal aber brauchen wir Unterstützung, da die Frucht, die wir suchen, weit vom Stamm entfernt liegt. Die wahrhaft Intelligenzen, die ihre Geheimnisse verborgen halten wollen, halten sie von der Matrix völlig fern. Wenn dies geschieht, fällt es unseren Verbündeten zu, die Tür zu öffnen und uns Zugang zum Verborgenen zu gewähren.

- Wenn was wo liegt???
- 6-Teen Bit

- Das ist Dodger-Sprech für ein Offline-System. Egal, was die Leute glauben: Verschlüsselung und IC können ewige Sicherheit nicht garantieren. Wie in der Fleischwelt wird irgendwann jemand die Sicherheitsmaßnahmen umgehen können. Ein Offline-System ist die beste Art, Daten zu schützen, weil es nicht mit der Matrix verbunden ist und keinen Fernzugang bietet. Der Nachteil ist, dass es zwar nicht über die Matrix, aber direkt vor Ort zugänglich ist. Und dadurch hängt die Sicherheit des Systems von der physischen Sicherheit seines Standorts ab. Und damit können gute Einbrecher umgehen.
- FastJack

- Lass es nicht zu einfach klingen. Vor ein paar Jahren habe ich ein Team an MCT verloren. Sie mussten „nur“ in eine Zone mit scheinbar mittlerer Sicherheit rein und einen Transmitter anbringen, der mir Zugang zu einem Offline-System erlaubt hätte. Unsere Recherche stützte Mr. Johnsons Aussagen über die Sicherheit. Was wir nicht wussten, war, dass ein paar Tage vor dem Run ein hochrangiger Manager überraschend befohlen hatte, neue Sicherheitstechnik zu installieren. Die umfasste auch versteckte Schienendrohnen mit LMGs. Das Team ging rein, und ich verlor nach sieben Minuten den Kontakt. Es dauerte ein paar Monate, bis ich durch eine Connection einer Connection die ganze Geschichte erfuhr. Das Team wurde erbarmungslos niedergemäht. Die hart erworbene Erkenntnis: Hört erst auf, zu recherchieren, wenn der Run losgeht.
- Crowbar

MITARBEITER GESUCHT

>>> *Sie müssen bezahlen*

>>> Ich kenne einen Johnson, der Leute sucht, die Daten über sein „Lebenswerk“ bergen sollen. Es gibt wenig genaue Angaben, aber es scheint, als hätten Fuchi-Agenten die Daten gestohlen, die Mr. Johnson wiederhaben will. Außerdem will er, dass das System, auf dem sie gespeichert wurden, zerstört wird. Nur Profis mit den richtigen Fähigkeiten werden gesucht. Unter **LTG# NA/UCAS/SEA 452 (71-9843-950)** sind Kontaktinformationen zu erhalten.

>>> *Die Hölle kennt keinen Zorn*

>>> Ms. Johnson möchte herausfinden, ob Mr. Johnson finanzielle Informationen/Ressourcen vor ihr geheim hält. Informationsbeschaffungsspezialist gesucht. Mr. Johnson ist ein Angestellter auf mittlerer Ebene von Renraku Nordamerika. Interessenten kontaktieren **LTG# NA/ UCAS/DET 551 (73-5790-112)**.

- Ich habe gerade Ms. Johnson getroffen und abgelehnt. Die Bezahlung wäre gut, aber als ich über Mr. Johnson recherchierte, zeigte sich, wer er ist: Dr.

Jonas Lane, Chef von Special Matrix Projects. Mittlere Ebene am Arsch. Der Kerl soll gefangene Runner benutzen. Echt schlechte Nachrichten. Sorry, das ist es nicht wert.

- Eye-Spy
- Oooh. Angst vor dem kleinen Konzernmännchen? Das ist nur ein Mythos, der die Neulinge erschrecken soll. Ich glaube, ich rufe Ms. Johnson mal an. Sie braucht wohl einen echten Decker für die Sache.
- IC-Breaker
- Viel Spaß damit. Das IC von Renraku ist das schwärzeste, das es gibt. Bau dein Deck richtig zusammen, wenn du in dem System mehr als zehn Sekunden durchhalten willst. Ein guter Decker weiß, wo seine Grenzen liegen und wo das Risiko zu hoch wird. Ruf und Nuyen sind für einen Toten nichts mehr wert.
- FastJack
- Noch schlimmer ist das neue psychotrope IC, an dem sie angeblich arbeiten. Es soll dir das Hirn rösten, aber erst, wenn ein Befehl gegeben wird. Bis dahin bist du eine Marionette, ohne es zu ahnen. Gruseliger Drek.
- Findler-Man

MITARBEITER GESUCHT

>>> Teams, die nach Deckern suchen

>>> Hoi Chummer! Mein Name ist Dale, aber ihr könnt mich SystemSleazer oder Double S nennen. Ich bin novaheiß, habe ein Deck, das auf geheimen Fuchi-Entwürfen basiert, und ich bin zu haben. Hier ein Gratisdossier, das ich zusammengestellt habe. Benutzt es, wenn ihr wollt. Wenn ihr dann leichtes Geld verdient habt, pingt mich unter **LTG# NA/UCAS/CHI 873 (76-0932-789)**.

Ziel: Digitale Backupereinrichtung von Ares Arms

Ort: Chicago, 1425 Wayside Dr. (Westside), Building 3

Torcode: 49653, eine Wache (KE) im Häuschen.

Grundstück: bewaldete Anlage, als K-9-Trainingsplatz genutzt, 1 Trainer (KE), 7 Schäferhunde, 2 Bassets, 4 Dobermänner

Gebäude 1: Fahrzeuglager (für reparierbare Fahrzeuge)

Gebäude 2: Fahrzeugteile

Gebäude 3: Datenspeicher. Abstellplatz im Norden enthält KE-Fahrzeuge für Reparatur oder Verschrottung.

Gebäude 4: Reparierte Fahrzeuge, Werkstatt, Büro von Ares Salvage

Zusätzliche Sicherheit und Personal: Wochentags 7 bis 19 Uhr: 4 Techniker, 1 Wache (KE), Bürovorsteher. Sonst: keine Techniker, 2 Wachen, 1 Wache für Datenspeicher (KE)

Magschloss-Code Gebäude 3: 00500213

- Im Ernst. Sehen wir so blöd aus? Das ist eine Falle. Vertraut niemandem, der sich als „novaheiß“ bezeichnet. Das muss man sich verdienen.
- Magnum
- Manchmal ist es witzig, eine Falle auszulösen, die Wachen auszuschalten und ihnen ihr Zeug abzunehmen. Aber ich habe einen besonderen Humor.
- Marv
- Ihr Götter! Ernsthaft? Das Zeug ist großartig. Ich mag das Material über Stadtrat Presbitero. Es könnte vor der Wahl recht interessant werden.
- Guido

MITARBEITER GESUCHT

>>> Ich hinterlasse euch alles, was ich habe

>>> Ade, grausame Welt. Und scheiß auf meine Mörder. Und: Scheiß auf euch Mistkerle, die mich geärgert haben. Runner, macht euch bereit. Jetzt kommt die große Zeit für unabhängige Unternehmen. Manches davon ist alt, manches ist neuer, alles ist gratis. Tut mir nur einen Gefallen: Hinterlasst bei jedem Job eine kleine Botschaft: „Jester war hier!“ Lasst all diese Schweine wissen, mit wem sie sich all die Jahre angelegt haben. [Link](#) ...

- Glaubt noch jemand, dass die kleine Sache mit den Sichtungen im Cal-Sag-Kanal vielleicht auf etwas Drachisches hindeutet?
- Magophobe
- Ich sage es nicht gern, aber das Zeug über das Truman-Balg scheint sehr persönlich. Aber ich bin auch ein Konzernbalg, das aus dem Schatten seiner Eltern treten wollte. Mann, war das dämlich von mir.
- TowerSpotter
- Bis zu dem Drek über das Supersoldaten-Serum von Fast Flesh habe ich es geglaubt. Dieses Gerücht ist so übertrieben. Das weckt Zweifel am Rest des Materials. Obwohl ich gerne an die Vampire in Little Earth und an das alte Kloster in der Southside glauben würde.
- Darkside

MITARBEITER GESUCHT

>>> Nicht einfach ein Decker – der Decker, den ihr braucht

>>> Ich bin Tech420. Ich breche in Systeme ein. Ich bin gut. Seht euch diese Arbeit an. [Link](#) ...

Anwerbungen unter **LTG# NA/UCAS/SEA 708 (59-8610-321)**.

- Umgangsformen wie meine vierjährige Nichte, aber er ist ein wirklich guter Decker. Die Daten machen das Synergy Spa bei O'Hare wirklich interessant. Ich habe schon andere Seltsamkeiten über den Ort gehört.
- Bane
- Es handelt sich eigentlich um eine Gruppe von Deckern, die sich hinter diesem Namen verstecken. Aber begabt sind sie mit Sicherheit. Ich wäre am ehesten daran interessiert, was das Forschungsteam in der Union Station gefunden hat. Vielleicht muss ich tatsächlich selbst mal nachsehen.
- Torch

MITARBEITER GESUCHT

>>> Datenrun braucht Muskeln

>>> Suche nach Hilfe bei Zugang zu Archon Designs. Konzernfinanziert. Ich bin nur ein Mittelsmann mit zu wenig Flintenmädel. Kontakt: **LTG# NA/UCAS/ CHI 773 (80-0811-198)**.

- Archon Designs? Klingt wie ein Gothic-Inneneinrichter.
- Shooter

- Eine Cyberdesign-Firma mit hochklassigen Talenten. Angeblich haben sie ein paar große Durchbrüche erzielt, die auf die Konzerngerichtshof-Patente warten. Ich glaube, ein Mitglied des Konzerngerichtshofs will die Designs, bevor sie zu sehr belastet sind.
- Trench
- Man sollte bei Archon anrufen und sich dort im Sicherheitsdienst bewerben. Bis bald, wer immer diesen Job annimmt!
- Paladin

KNOCHENBRECHEN

Gepostet von: Hatchetman

Knochenbrechen ist eine umfassende Bezeichnung, mit der ich gerne alle Handlungen bezeichne, bei der eine Mischung aus Einschüchterung und Gewalt ein bestimmtes Ergebnis erzielen soll. Ihr versteht das nicht? Dann noch mal für die Hirntoten: Ihr kennt den Deppen, der hinter John Q. Lohnsklave her ist, weil der eine Wette auf das letzte Urban-Brawl-Spiel verloren hat und nicht zahlen kann? Oder den Reisfresser, der dem Besitzer vom Stuffer Shack sagt, dass „das Viertel sehr gefährlich ist und schlimme Sachen passieren können“? Dann versteht ihr es. Knochenbrechen ist die typische Arbeit der Schläger, Gangster und ähnlicher Leute. Manchmal werden die aber mit ihrer Drecksarbeit nicht fertig und brauchen Hilfe von außen. Frieden ist für kriminelle Organisationen relativ, aber kostbar. Sie legen sich immer mit ihren Rivalen an, können das aber nicht offen tun, um keinen Unterweltkrieg auszulösen. Diese Jobs können gut bezahlt sein, vor allem für Leute, die sich erst einen gewissen Ruf erwerben müssen. Aber seid gewarnt: Wenn man für ein Syndikat zu arbeiten beginnt, auch wenn es nur ein oder zwei Jobs sind, wird man schnell als Eigentum gesehen und behandelt. Wenn ihr illoyal erscheint, werdet ihr verfolgt. Und ihre Gegner sehen euch als leichtes Ziel, an dem man ein Exempel statuieren kann.

MITARBEITER GESUCHT

>>> *Wir sind nicht die Wohlfahrt*

>>> Es gibt Probleme mit bestimmten Mietern in Tacoma, die ihre Mietrückstände nicht begleichen wollen. Personen mit „Überredungskunst“ gesucht, die sie überzeugen können, die Schulden zu bezahlen, oder helfen, die Besetzer zu entfernen. Bewerber mit eigener Ausrüstung werden bevorzugt. Unter Umständen kann auch Ausrüstung gestellt werden. Kontakt: Sonny unter **LTG# NA/UCAS/SEA 445 (81-2234-990)**.

- Sonny D'Marco ist ein Aufsteiger in der Familie Finnegan, der sich in letzter Zeit einen gewissen Ruf erworben hat. Die Dons von Seattle mögen ihn, weil er seine Connections (sprich: Shadowrunner) benutzt und die Familie rauhält. Er ist schlau, aalglatt und erbarmungslos wie ein typischer

Mafia-Mann. Er bezahlt für Erfolg und Loyalität sehr gut, aber angeblich verfüttelt er Versager an ein Rudel Ghule in seinem Keller.

- SPD
- Das ist noch gar nichts. Ich weiß von einem Triaden-Schamanen (gibt es eine richtige Bezeichnung für die? Wenn ja, kenne ich die nicht), der gerne mit Nagas spielt. Er war früher ein Runner in Hongkong, und nun ist er in L.A. Angeblich ist er jetzt Verhörspezialist. Wenn er bekommt, was er will, nimmt er nur ein Körperteil. Wenn nicht, ratet mal. Dann wird man Nagafutter.
- Will English
- Die verschiedenen Syndikate wollen das Vakuum in Gegenden füllen, die Lone Star meidet. Besonders in den Barrens. Einige ansässige Gruppen haben sich zusammengeschlossen, um ihren kümmerlichen Besitz zu verteidigen, aber die Syndikate haben mehr Feuerkraft. Vor Kurzem haben sich ein paar Schamanen, vor allem solche, die Hund folgen (aber auch andere), eingeschaltet. Bislang geht das gut, aber man weiß nicht, wie lange.
- Rikki Ratboy
- Ich bleibe dabei: Ich werde niemals wieder für eine Familie, einen Clan, ein Syndikat oder wie auch immer sie bezeichnet werden, arbeiten. Ich habe seit meinen Anfängertagen genug davon. Man verkauft viel mehr von seiner Seele als bei einem gewöhnlichen Johnson. Und ich halte diese Doppelzüngigkeit nicht aus. Sie reden von Ehre, aber sie sind nicht mehr als mörderische Schläger. Ein paar meiner besten Freunde sind mörderische Schläger, aber sie sagen das wenigstens ehrlich!
- Hatchetman
- Werd' mir nicht zu respektabel, Hatchet! Ich kann keinen selbstreflektierten, arroganten Gutmenschen als Chummer brauchen. Denk doch an meinen Ruf, du Hirni!
- The Neon Samurai

MITARBEITER GESUCHT

>>> *Kleine Prügelei*

>>> Humanis will ein Treffen der Mothers of Metahumans in Downtown angreifen. Ich weiß, wo sie sich sammeln. Möchte jemand bei einem Präventiv-Protest dabei sein, um diesen Scheißern zu zeigen, dass ihre Zeit abläuft? Kontaktiert **LTG# NA/UCAS/SEA 551 (73-5790-112)**, wenn ihr ein paar Schädel einschlagen wollt.

- Scheiße, ja! Ich bin dabei! Ich habe viel zu lange die falschen Leute verprügelt. Ich glaube, es wird Zeit, meinen Frust bei Arschlöchern abzubauen, die es verdienen, dass man ihnen in den Arsch tritt.
- RADical
- Ich auch! Ich will auch Schädel einschlagen! Und mein Team will auch mitmachen! WHOO!!!
- Asp
- Euch ist klar, dass die örtliche Abteilung von Humanis diese Taktik vor sechs Monaten benutzt hat, oder? Sie lassen durchsickern, wo sie sind. Dann machen ein paar Spatzenhirne wie ihr etwas Dummes, wie einen Hinterhalt zu legen. Dann sitzen sie in der Falle. Beim letzten Mal wurden sechs Orks und Trolle getötet und ihre Leichen als Trophäen aufgehängt.

Könnte bitte jemand diese Kontaktadresse zurückverfolgen? Vielleicht haben sie diesmal den Mittelsmann ausgelassen und selbst gepostet.

- Hondo
- Wow. Ich will fast wissen, was passiert ist.
- Winger
- Die Adresse gibt nichts her, Hondo. Soweit ich sagen kann, ist sie legal, aber unregistriert. Aber jetzt mache ich mir Sorgen, dass jemand unautorisiert Zugang zum Board bekommen hat. Das finde ich nicht witzig.
- Captain Chaos
- Ich weiß nicht, worüber ihr euch alle aufregt. Leute machen Blödsinn. Na und? Und warum soll es so schlimm sein, für Clans oder Familien zu arbeiten? Übertreibt nicht. Ich arbeite seit Jahren für die Familie und konnte mich noch nie beschweren. Solange man tut, was man soll, ist alles cool. Ich habe Zugang zu einem stetigen Strom von Geld, Autos und vielen Vorteilen. Und selbst wenn ein Spaghettifresser mich umlegen wollte, wäre mein Arsenal so groß, dass er sich das zweimal überlegen würde. Aber dazu wird es nicht kommen. Ich bin zu wertvoll.
- Long Tom
- Tatsächlich? Sieh mal ein paar Abschnitte weiter unter „Wetwork“ nach.
- Hatchetman

INFILTRATION

Gepostet von: Ghost Who Walks Inside

Das klassische Bild einer Infiltration zeigt schwarz gekleidete Leute, die in eine Sicherheitseinrichtung eindringen, um etwas Wertvolles herauszuholen, oder eine militärische Spezialeinheit, die hinter feindlichen Linien operiert. Solche Infiltrationen sind ganz normal, aber sie stellen bei Weitem nicht alle Arten von Jobs dar. Man vergisst (besonders Neulinge vergessen), dass Infiltrationen auch langfristig ablaufen können, wobei eine Person oder Gruppe sich in eine Gruppe einschleust, um bestimmte Ziele zu erreichen. Infiltration kann ein Job für sich oder Teil eines Plans sein, besonders, wenn der Plan viele Faktoren - wie Ort, Zeit und Sicherheit - berücksichtigen muss. Oft ist bei der Recherche, die ein erfolgreicher Run voraussetzt, Infiltration notwendig, um ein Ziel aufzuklären. Die Methoden sind je nach technologischem Stand und der Verfügbarkeit von Magie unterschiedlich. Ein Decker, der ein System ausspioniert, kann genauso wichtig für diese Pläne sein wie ein Magier, der ein Ziel auf der Astralebene auf magische Bedrohungen prüft. Unabhängig von Ziel und Methode geht es bei der Infiltration darum, unerkannt einzudringen und zu erreichen, was man möchte, ohne dass das Ziel die eigene Anwesenheit bemerkt.

- Eine Faustregel für Infiltrationen: Man kann nie genug recherchieren. Findet alles heraus, auch wenn es auf den ersten Blick unwichtig scheint. Ich habe einmal einen Run gerettet, weil ich wusste, dass der Sicherheitschef des Ziels ein Fan der Seahawks war.
- Thorn

- Wie ist denn das passiert?
- Hawk
- Kurz gesagt half mir diese Information, die Wache zu überzeugen, dass ich ihren Boss wirklich kannte. Ich könnte noch mehr erzählen, aber das könnte diesen und zukünftige Runs kompromittieren.
- Thorn
- Egal. Ich habe genug von den Angebern, die groß reden und so tun, als wären sie Gottes Geschenk an die Schatten. Ich brauche den ganzen Drek nicht. Dafür ist mein Team zuständig. Ich muss nur wissen, wo das große Loch rein muss.
- Slugg
- Und deshalb bekommst du nur Hilfsarbeiter-Jobs.
- Nameless

MITARBEITER GESUCHT

>>> *Waffen und Ausrüstung für Cyberjungs*

>>> Hey Rigger! Ares arbeitet in Chicago an einer neuen Riggerkontrolle. Ich habe Kenntnis über die Lage des Prototyps und den Datenschlüssel für die Baubeschreibung. Wenn ihr euch dem Job gewachsen fühlt, kontaktiert mich unter **LTG# NA/UCAS/CHI 312 (76-8364-209)**.

- Das klingt genau richtig. Mit Ares habe ich eine Rechnung offen.
- SliceNDice

MITARBEITER GESUCHT

>>> *In die Höhle des Löwen*

>>> Suche Experten für langfristige Undercover-Mission. Muss Militär-, Polizei- oder Sicherheitshintergrund haben. Job ist extrem riskant, bei entsprechender Bezahlung, Deck-ID wird gestellt. Ziel ist Knight Errant Security, Abteilung Seattle.
LTG# NA/UCAS/SEA 446 (31-2598-993)

- Meine Fresse! Der verarscht uns! Wer den Job annimmt, muss echt was auf dem Kasten haben.
- Bruno
- Vor Kurzem wurde bei KE eine Untersuchung eingeleitet, nachdem ein ehemaliger Sicherheitsmann vor einigen Truppenangehörigen einen Captain erschossen hatte. Die Indizien, Aufnahmen und Asservate zu diesem Vorfall wurden als geheim eingestuft, und die Zeugen wurden schnell auf, sagen wir: sehr entfernte Posten versetzt.
- The Neon Samurai
- Das klingt für mich nicht so außergewöhnlich. Was war daran so schlimm, dass KE diesen Aufwand betreibt?
- Conspir-I-See
- Sie sind die Ersten von vielen. Sie sind das Böse, das das Böse jagt, das in unsere Welt einzudringen beginnt.
- Man-of-Many-Names

- Es war die Tat eines Exmitarbeiters, der das Leben außerhalb der Firma nicht aushielt. Das Opfer war eine Freundin, die ihm helfen wollte, auf die Beine zu kommen, und für ihre Großzügigkeit getötet wurde. Es war peinlich, dass so viele Sicherheitsvorschriften missachtet wurden, aber die Versetzungen geschahen einerseits zum Schutz von Zeugen und andererseits zur Bestrafung von Versagern. Also: nichts Besonderes.
- Nightfire

- *schnüffel* Riecht ihr auch Drek?
- Wedge

MITARBEITER GESUCHT

>>> **Die Erde ist unser, wenn wir bereit sind, sie zurückzuerobern**
 >>> Suche nach gleichgesinnten Schamanen zur Wiedereroberung der Red Gate Woods. Kontaktiert Toxic Avenger unter **LTG# NA/UCAS/CHI 708 (10-1974-818)**.

- Wie? Ich habe ein wenig recherchiert. Heilige Scheiße! Ein vergrabener Kernreaktor! Kann das wahr sein?
- DarkMaster4ever
- Oh ja. Die frühe Nuklearforschung der U of C wurde von der Regierung übernommen und nach dort draußen gebracht. Sie haben den alten Reaktor vergraben, und die Gegend ist seit den 1950ern im Staatsbesitz und seit den 90ern öffentlich zugänglich.
- Avi
- Danke für die Geschichtsstunde. Jetzt zum Nützlichen. Es gibt in der Gegend ein paar Gruppen, die seit Neuestem sehr starke Gebietsansprüche stellen. Sie besitzen Magie und sind nicht richtig im Kopf. Das ist eine üble Mischung.
- Hornblende
- Dort wird gegraben. Die Regierung will das gar nicht. Aber seit zwanzig Jahren hat sich keine Regierung mehr um die Gegend gekümmert.
- Fallout

KURIERDIENSTE

Gepostet von: Findler-Man

Runner kommen oft mit sehr wertvollen Dingen in Berührung. Es ist schon schwer genug, diese Dinge in die Hand zu bekommen, aber manchmal ist Mr. Johnson dann noch immer nicht zufrieden. Manchmal müssen wir auch dafür sorgen, dass etwas, das wir von ihm bekommen, in die richtigen Hände gelangt. Kurierdienste gehören zu den lukrativsten und gefährlichsten Jobs, die es gibt. Man transportiert oder besitzt nämlich etwas, das zu stehlen wert war. Also ist es auch wert, zurückgeholt zu werden. Kuriere können alles von Spezialisten mit Spezialausrüstung zum Transport von Spezialgütern wie Daten über einen Deppen mit Auto bis hin zum voll ausgerüsteten Schmugglerschiff sein. Unsere größte Sorge bei dieser Art von Job, egal was mit

welcher Methode transportiert wird, ist es, das Paket rechtzeitig abzuliefern.

MITARBEITER GESUCHT

>>> **Gib Gummi!**

>>> Heißer Pilot im Fadenkreuz will schnell mit wichtiger Ladung aus Seattle raus. Brauche verlässliche Chummer zum Feuerschutz. Habe Karren und Knarren und bin bereit, abzureisen. Johnson sagt, Geld spielt keine Rolle, wenn rechtzeitig geliefert wird. Brauche Antwort binnen zwölf Stunden. Danach bleibt nur die Staubwolke.
LTG# NA/UCAS/SEA 419 (94-4587-333)

- Oh Drek! Hotwire startet! LOS, CHUMMER, LOS!!!
- Iris
- Dumm. Sehr dumm.
- Black Flag
- Du lernst es nie, oder? Ob seine Kumpels von der Garage auftauchen?
- Wheelie
- Ich dachte, die Garage gäbe es in Seattle nicht.
- Hatchetman
- Hotwire wollte eine Abteilung gründen, aber es gab zu viele Interessenkonflikte. War aber alles cool, und wir konnten zusammen ein paar gute Deals und Projekte fertigstellen.
- Nightmare
- Dumme Frage: Was ist die Garage?
- Big Dave
- Ein Zusammenschluss von Riggern, Technikern und Mechanikern. Ursprünglich aus Detroit, hat aber auch Abteilungen in Denver, Chicago und an der ganzen Ostküste. Überall im Mittelwesten oder an der Ostküste, wo man schnell mit Fahrzeugen hinkommt, gibt es sie. Und sie haben viele Spielsachen. Wenn man echt heiße Teile oder Superkarren braucht, sollte man sich an sie wenden.
- Wheelie
- Die Kerle von KE hassen uns von Detroit bis Cincinnati, weil sie viele Dienstwagen verlieren, wenn sie das Pech haben, in einen unserer „Feldversuche“ zu geraten.
- Gearjammer
- Man muss immer zwischen den Zeilen lesen. Forschungspark und große Sachen zusammen mit kräftige Crew = Lebewesen, nicht unbedingt

MITARBEITER GESUCHT

>>> **Große Ladung**

>>> Habe eine Ladung für Ares Arms. Brauche kräftige Crew, die mit großen Sachen umgehen kann. Folgeaufträge möglich. Transport vom Forschungspark Westside nach O'Hare.
LTG# NA/UCAS/CHI 773 (45-5121-234)

logisch denkend und gemein. Also geht es um Prototyp-Critter oder Marv.

- The Smiling Bandit

MITARBEITER GESUCHT

>>> *Lieferung am selben Tag*

>>> Suche sichere und schnelle Lieferung spezieller Pakete. Aus Atlanta, CAS, nach Denver, CAS-Sektor. Liefermethode unwichtig, rechtzeitige Ankunft entscheidend. Bonus für schnelle Antwort, Kompensation für Schaden und Verletzungen während des Transports geboten. Kontakt: **LTG# NA/CAS/ATL 215 (09-2222-267)**, Zeitfenster für den Job extrem klein.

- *pfeif* Scheiße, ich hoffe, jemand hat viele Lieferpapiere. Es geht über viele Grenzen. Und das schon vor Denver!
- Road Warrior
- Wenn es so schnell gehen muss, wie es scheint, wäre Lufttransport zu empfehlen. Am besten mit einem T-Bird mit guter Bewaffnung und viel Treibstoff.
- Airman AI

- Und man braucht eine ausgezeichnete ECM/ECCM-Ausrüstung. Je nach Route bekommt man es mit den Grenztruppen von NAN und/oder UCAS zu tun. Beide lieben es, T-Birds zu jagen. Eine gute Taktik, um die Grenzsicherung zu überwinden, ist das Verwenden einiger Ablenkungsflieger (am besten billige Drohnen), um die Systeme mit purer Masse zu überwältigen. Die Wahrscheinlichkeit, dass die Systeme das falsche Ziel verfolgen, ist ganz gut. Aber es bleibt ein Glückspiel.
- Blackhawk

- Ich weiß nichts über T-Birds, außer dass ich es hasse, mitzufliegen, aber das alles erinnert mich an einen Run meines Teams am SeaTac letztes Jahr. Ziemlich einfacher Job. Das Ziel war ein Kurier, der per internationalem Flug aus Australien ankam. Mr. Johnson wollte sich mit ihm treffen. Wir brauchten einen Monat zur Vorbereitung: Wir bestachen den Hausmeister, um zerlegte Waffen ins Terminal zu schleusen, und damit er am Tag des Runs krank war. Wir fanden eine Hintertür ins Flughafensystem, um die Kommunikation stören zu können. Und wir bezahlten ein anderes Team für eine Ablenkung am anderen Ende des Terminals. Dann kam der große Tag, und wir waren bereit. Ich gab mich als Hausmeister aus und wischte in der Nähe der geplanten Fluchtroute den Boden. Unser Samurai Stalker war als ein Harri-Kari-Heini mit weißer Robe und geschorenem Kopf verkleidet und predigte den Frieden. Das war urkomisch, weil er mehr über das Töten vergessen hat, als die meisten Leute in ihrem ganzen Leben lernen. Unser Adept Hat Trick überwachte das Terminal, Percival, unser Decker, war bereit, allerlei kleine Überraschungen loszulassen, und Clutch wartete draußen im Fluchtwagen. Das zweite Team war auch bereit. Das Ziel kam wegen Regens etwas verspätet, aber das war nicht schlimm.

Etwa 30 Sekunden bevor das Ziel zu Tricks Position kam, ging Team Zwei ans Werk und spielte ein Paar bei einem heftigen Streit. Percival brachte das System dazu, einen Alarm wegen Waffen im Gebäude zu glauben, wodurch der Großteil der bewaffneten Sicherheitskräfte angezogen wurde. Das hatte den zusätzlichen Vorteil, dass Ziel samt Eskorte sich beeilten. Als das Ziel bei Trick vorbeikam, zündete er die kleine Blendgranate im Mülleimer, und die Umgebung begann durchzudrehen. Das Ziel rannte zum Ausgang, genau an mir vorbei. Ich ließ

den Wasserelementar aus meinem Putzeimer zum Spielen rauskommen. Er bedeckte den ganzen Boden mit so viel Reinigungsmittel, dass Ziel und Eskorte sofort zu rutschen begannen. Sie versuchten, die Balance zu halten, und Stalker legte die beiden Wachen mit der geschmuggelten Narcoject-Pistole schlafen. Trick schlitterte heran und schaltete das Ziel mit einem Schlag in den Nacken aus. Dann ließ er die Wachen und das Ziel auf dem Reinigungsmittel aus der Tür schlittern. Stalker legte noch zwei Wolverine-Wachen schlafen, und ich traf eine mit einem Manablitz. Dreißig Sekunden später fuhr uns Clutch Richtung Mr. Johnson.

- Greenfire
- Elegant, Green. Sehr elegant.
- Chuck-Chuck Razool

MITARBEITER GESUCHT

>>> *Verschwiegenheit und heiße Reifen*

>>> Suche versierten Fahrer für Transport vom Flughafen O'Hare nach St. Louis. Fahrzeug ist vorhanden, riggetauglich, muss aber nicht von Rigger gefahren werden. Fähigkeit zu Ausweichmanövern Voraussetzung. Ladung ist zerbrechlich. Transport muss schnell gehen. Kontakt: Kurt Fryzek unter **LTG# NA/UCAS/CHI 708 (54-2235-765)**.

- Ich will kein Spielverderber sein, aber Kurt „Da Goon“ Fryzek ist ein kleiner Soldat der Familie Capone. Erwartet von dem Job nicht zu viel.
- DoorKicker
- Fryzek will in der Familie aufsteigen. Er hat vor Kurzem einen anderen Job gepostet, der gut ging. Die Bezahlung war gut, weil kein Johnson zwischengeschaltet war.
- Caliber
- Die Johnsons auslassen? Das ist keine gute Idee – es hat einen Grund, dass man die benutzt. Kurt macht sich angreifbar.
- ShockJock
- Diese Mafia-Jobs sind nicht die einzigen, die ohne Johnsons auskommen. Es gibt wenig Grund, einen kriminellen Vermittler für Anonymität zu bezahlen, wenn man selbst ein Krimineller ist.
- Darkstar

ERMITTLUNGEN

Gepostet von: SPD

Manchmal passieren Dinge, die wir nicht verstehen: Was zum Teufel war das, oder SCHEISSE, was ist gerade passiert? In jedem Fall will jemand wissen, warum etwas geschieht, wenn es geschieht. Und hier beginnen die Ermittlungen. Eine Ermittlung muss nicht immer darin bestehen, dass sich eine Gruppe von Spezialisten den Kopf zerbricht, Backwaren verschlingt und sich kannenweise Soykaf reinkippt (auch wenn das hilfreich sein kann). Egal, wie sie konkret ablaufen, alle Ermittlungen haben ein paar wichtige Merkmale: Erstens will jemand, wie



gesagt, wissen, warum etwas geschehen und wer dafür verantwortlich ist. Zweitens muss jemand diese Informationen beschaffen. Manchmal kann das mit einer einfachen Datensuche erledigt werden. Viel öfter aber muss ein armer Tropf sich mit Leuten unterhalten und Hinweisen nachgehen. Runner werden oft von Ermittlern zum Schutz engagiert, wenn sie sich an gefährlichen Orten mit Leuten unterhalten müssen, die ihre Ruhe haben wollen. Es ist nicht unbedingt lebensverlängernd, einen vollverchromten Straßensamurai über seine Bekannten auszufragen. Und drittens muss man schließlich die Verantwortlichen erwischen – obwohl das oft die Aufgabe anderer Leute ist. Jedenfalls können Runner, besonders wenn sie die richtigen Fähigkeiten und Kenntnisse haben, angeheuert werden, um in Fragen zu ermitteln, bei denen man auf normalen Kanälen nicht weiterkommt. Und es gibt zwar etliche Mitglieder der Schattengemeinde, die das können, aber meist sind Runner eher Objekte von Ermittlungen. Shadowrunner sind, wenn man ehrlich ist, meist die Leute, die Dinge tun, die andere aufgeklärt haben wollen.

- Bemüht euch nicht um den "Bitte helfen Sie, unsere Tochter zu finden"-Auftrag. Das ist erledigt. Ein guter Kumpel von mir, Blackthorn, ist ein okkulter Ermittler, und er hat wirklich was auf dem Kasten. Zuletzt habe ich das vor einer Woche bei diesem Job gesehen. Thornie (er hasst es, wenn ich ihn so nenne) war angeheuert worden, um ein junges Mädchen zu suchen, das unter dem Einfluss eines Freien Geistes stand. Die wenigen

MITARBEITER GESUCHT

>>> *Repost aus fremder Quelle – sysop <<<*

>>> **Bitte helfen Sie, unsere Tochter zu finden**

>>> Unsere Tochter ist unter mysteriösen Umständen verschwunden, und Lone Star will nicht ermitteln. Wir können nicht viel bezahlen, können aber vielleicht passende Kompensation arrangieren. Wenn Sie helfen können, kontaktieren Sie uns: **LTG# NA/UCAS/SEA 419 (99-4489-507)**.



Hinweise, die er hatte, führten ihn in die Barrens. Also wollte er natürlich jemanden, der ihm den Rücken deckt. Also gingen wir zum Ziel, einem typischen, zerfallenden Apartment-Block in den Barrens. Nachdem wir ein paar Straßenschläger, die Wache standen, und ein paar Critter erledigt hatten, gingen wir rein.

So weit, so gut, oder? Tja, dann wurde es wirklich übel. Wir kamen in den Keller und fanden etwas, das wie ein Kindergarten aus der Hölle aussah. Dort waren etwa 20 Kinder, die ältesten waren neun oder zehn, und saßen im Halbkreis um dieses ... Ding, das aussah wie eine vertrocknete Leiche in einem blutbefleckten weißen Kleid. Es brachte den Kindern mit rot verschmierten Karten das Alphabet bei. Ich versuche immer noch, zu glauben, dass es nur Farbe war. Ein paar Bilder in derselben ... Farbe hingen an der Wand, und ein paar rot verschmierte Spielzeuge lagen auf einem Haufen. Dieses Ding fuhr einfach mit dem Unterricht fort. Es bemerkte uns nicht, bis wir den Raum betraten. Dann ließ diese Lehrerinnen-Leiche einen Schrei los, der eine Banshee hätte neidisch werden lassen. Die Kinder standen alle gleichzeitig auf, drehten sich um und kamen auf uns zu. Alle hatten Klingen in den Händen – meist rostige Messer, aber ein paar



Skalpelle waren auch dabei. Thornie hob die Hand und ließ sein Mojo auf das Ding los, und ich kümmerte mich um den Kindergarten des Schreckens. Ich bin seit einem Jahrzehnt im Geschäft und habe einiges Blut an den Händen, aber ich konnte die Kinder nicht einfach umlegen. Ich konnte sie beschäftigt halten und fing mir ein paar Fleischwunden ein. Sobald Thornie mit dem Ding fertig war, hörten die Kinder mit den Angriffen auf. Wir brachten unser Mädchen zurück und bekamen noch mehr Belohnungen für andere Vermisste. Die Bezahlung war gut, aber ich kann nie mehr eine Kindergruppe anschauen und sie für auch nur ansatzweise unschuldig halten.

- Blaster
- Hast du je herausgefunden, was das Ding war?
- Miss Tick
- Nein. Thornie wollte es nicht sagen, und ich wollte nicht fragen. Ich glaube, so schlafe ich besser.
- Blaster

MITARBEITER GESUCHT

>>> *Erfahrene Astralaufklärer gesucht*

>>> Es geht um einen Job im Obelisk von Aztechnology in Chicago. Treffpunktvorlieben an **LTG# NA/UCAS/CHI 909 (76-1203-194)**. Astrales Treffen bevorzugt.

- Ernsthaft? Der verdammte Obelisk? Diese Anzeige sollte auf der Seite „Suche nach Verrückten“ stehen. Die astrale Sicherheit des Obelisk gehört zu den besten in Chi-Town. Ich habe über ein Jahrzehnt für die Azzies gearbeitet, und in dem Gebäude gibt es Orte, an denen die Magie ganz verrückten Dreck aufführt.
- Hardrock
- Ich habe dort einige Zeit im Astralraum verbracht. Dort gehen ein paar sehr seltsame Geister ein und aus. Und Hardrock hat recht: Die Magie benimmt sich drinnen komisch.
- Diablo
- Vielleicht suchen sie deshalb einen Aufklärungsexperten. Um solchen Dreck zu vermeiden. Eine Anmerkung von einem Fleischsack: Achtet auch auf die reale Welt. Die Azzies verfolgen fast dieselbe Nullzonen-Politik wie MCT. Nur foltern sie einen vor dem Umbringen.
- ArcherFive
- Teela ist nicht tot, Archie. Ich habe immer noch Verbindung zu ihr. Sie ist im Obelisk. Vielleicht können wir sie rausholen?
- Linea

MITARBEITER GESUCHT

>>> *Suche nach Leichen im Keller*

>>> Profis gesucht, die diskrete Ermittlungen über Mitglieder der Staatsanwaltschaft Seattle und Lone Stars anstellen können. Subtiles und diskretes Vorgehen wird vorausgesetzt. Bei Interesse: **LTG# NA/UCAS/SEA 031 (91-4937-337)**.

- Staatsanwaltschaft? Wenn es um den neuen stellvertretenden Oberstaatsanwalt geht, viel Glück. Der Kerl ist so sauber, dass es quietscht, wenn er sich bewegt.
- Legal Eagle
- Ich glaube, es ist umgekehrt. Der Neue, David Beatty, hat in der Vergangenheit der anderen Staatsanwälte herumgeschnüffelt. Er will aber kein Material für Erpressungen. Er will tatsächlich Korruptionsanklagen vorbereiten! Es ist süß, dass er meint, die Leute würde das interessieren.
- X-Star
- Sieht aus, als hätten wir da einen Kreuzritter. Einen modernen Elliot Ness.
- SPD
- Wen?
- Bung
- *seufz* Egal, es würde zu lange dauern, das zu erklären.
- SPD
- Da will wirklich jemand den Korruptionssumpf in Seattle trocken legen? Ich gebe ihm eine Woche, bis er im Puget Sound treibt.
- Streetwise

OFFENER KRIEG

Gepostet von: Matador

Krieg ist paradox. Er ist eine der wenigen Konstanten der Geschichte, aber ständigem Wandel unterworfen. Neue Technologien erzeugen neue Waffen, Taktiken, Doktrinen und Kriegsziele. Und trotz aller Veränderungen braucht es immer jemanden, der den Krieg führt. Neue Technologien wie die Matrix haben die Kommunikation auf dem Schlachtfeld in den letzten 50 Jahren ver Hundertfach. Und Magie hat - siehe Großer Geistertanz - dazu geführt, dass viele Militärplaner und Taktiker ihre alten Ansätze über Bord werfen und die Methoden ändern mussten. Das erzeugt natürlich Bedarf an Leuten mit den Fähigkeiten und Begabungen, diese neuen Faktoren der Kriegführung zu integrieren oder zu kontern. Große Kriege - wie die Weltkriege, der Vietnamkrieg und die Eurokriege - werden (hoffentlich) zur Ausnahme statt zur Regel, aber es gibt immer noch in aller Welt kleine, kaum bemerkte Konflikte. Professionelle Soldaten und/oder Söldner bleiben für traditionelle Operationen mit Infanterie, Panzern und Luftunterstützung verantwortlich. Aber unabhängige Partner (Shadowrunner) können in dieser Umgebung als Irreguläre außerhalb der Kommandokette für Aufklärung, Sabotage oder das Eliminieren strategischer Ziele gebraucht werden. Viele Söldner oder Soldaten sind zu Shadowrunnern geworden. Aber die meisten Shadowrunner (die vielleicht besondere Fähigkeiten haben mögen) haben nicht die Kenntnisse, die Ausbildung und ganz einfach Disziplin, um in traditioneller militärischer oder paramilitärischer Umgebung zu dienen. Und

das ist gut so. Krieg ist auch so schon ein chaotisches, blutiges Geschäft. Man muss das nicht noch verstärken.

- Verpiss dich, du arroganter Arsch! Du glaubst, du wärst so ein toller Söldner. Du wärst allen anderen überlegen. Versuch mal, auf der Straße zu „dienen“, Omae. Schau, wie lange du gegen einen Samurai wie mich durchhältst!
- Big Tyme
- Und die Nachricht ist angekommen.
- Colonel Cobra

MITARBEITER GESUCHT

>>> *Professionelle Soldaten gesucht*

>>> Aztechnology Corporation sucht professionelle, unabhängige Soldaten oder Einheiten für Schutzaufgaben gegen zunehmende Bedrohung durch Aufständische im Gebiet Yucatán. Verschiedene Positionen und Einsatzgebiete müssen besetzt werden. Die Bezahlung ist konkurrenzfähig, Boni sind exzellent. Rang und Posten werden von Fähigkeiten und Erfahrung bestimmt. Leistungszulage für Einheiten oder Personen mit besonderen Fähigkeiten/Ausrüstungen sind möglich.
LTG# NA/AZT/TEC 113 (59-4782-027)

- Wer zum Teufel postet das hier?
- Wedge
- Ich. Mit Erlaubnis vom sysop. Arbeit ist Arbeit, und ein paar von uns haben kein Problem mit Konzerngeld. Es gibt sich genau so aus wie jedes andere.
- Major Pain
- Und solche Dienstleistungen werden immer geschätzt.
- Nightfire
- Oh nein. Es geht wieder los. Wie in Tizimin, Celestun und Xpujil.
- Steel Lynx
- Wie? Kann das jemand erklären?
- Thrasher
- Das sind drei Städte in Aztlan, wo Sicherheitskräfte nach Armenunruhen in den Jahren 2035, 39 und 45 extrem hart durchgriffen. Selbst vor diesen Aufständen gegen die Armutspolitik der Regierung war das ganze Gebiet eine dauernde Brutstätte der Unruhe. Es scheint, als würde dieser Topf wieder überkochen.
- Matador
- Hier ist eindeutig keine schöne Gegend. Ich bin erst seit ein paar Wochen im Land, aber ich kann Yucatán eindeutig als Brennpunkt erkennen. Die Spannungen zwischen den Einheimischen und den Sicherheitskräften stehen kurz vor einem gewalttätigen Ausbruch, was zusätzlich dadurch verschlimmert wird, dass einige aztlanische Kommandanten nach einem Vorwand zum Kampf suchen. Sie senden uns dauernd zu kampfmäßiger Aufklärung aus, was nur dann sinnvoll ist, wenn man unbedingt jemanden reizen will. Meine Einheit lag mehrmals unter schwerem Feuer und musste sich mit tödlicher Gewalt gegen die Einheimischen wehren. Zweimal hatte mein Kommandant deswegen Streit mit dem Operationsführer, aber wenn wir nicht den Befehlen folgen, werden wir mit Vertragsstrafen bedroht.

Und dann verlören wir den Großteil unserer Ressourcen, vor allem unsere Ausrüstung! Wir sind nur deshalb hier, weil Aztechnology unseren Vertrag mit einigen kleineren, hochrangigen Söldnerereinheiten (wie meiner) und Einzelpersonen kooptiert hat. Wahrscheinlich wird niemand auf die Angebote einsteigen, weil die Azzies sie uns aufzwingen wollen. Ein guter Rat: Wenn ihr von einem Repräsentanten von Aztech angeheuert werdet und ablehnt, überprüft eure Verträge auf die Möglichkeit zur Überlassung an andere Kunden. Geht nicht in diese Falle. Hier wird es bald sehr heiß.

- Bravo Two-Six
- In welcher Einheit bist du?
- Major Pain
- In der Einheit, die Zielübungen mit Deppen macht, die zu viele dumme Fragen stellen.
- Bravo Two-Six

MITARBEITER GESUCHT

>>> *Suche professionelle Soldaten in Nairobi*

>>> Unabhängige Soldaten oder Einheiten für Missionen gegen Warlords in Nairobi gesucht, deren Aktivitäten die Stabilität der Region bedrohen. Verschiedene Positionen und Einsatzgebiete müssen besetzt werden. Die Bezahlung ist konkurrenzfähig, Boni sind exzellent. Rang und Posten werden von Fähigkeiten und Erfahrung bestimmt. Leistungszulage für Einheiten oder Personen mit besonderen Fähigkeiten/Ausrüstungen sind möglich. Mechanisierte, Luftkavallerie- und Aufstandsbekämpfungseinheiten bevorzugt.

LTG# NA/UCAS/DET 113 (59-4782-027)

- Wow. Die Azzies und Ares haben zu tun. Und das Geschäft läuft in diesem Teil der Welt gerade sehr gut.
- Arctic White
- Das ergibt keinen Sinn. Nairobi hat keinen militärischen Wert, und dort finden keine großen Kämpfe statt, nur die üblichen Stammeskriege. Sein strategischer Wert ist null. Wollen sie die Kämpfe beenden? Und wenn ja, warum? Was ist dort so verdammt wertvoll? Hat jemand ein Orichalkum-Vorkommen oder so etwas dort gefunden?
- Airman AI
- Connections in dem Gebiet sagen mir, man wolle eine neue Art Weltraumhafen auf dem Kilimandscharo bauen. Die Einheimischen, vor allem die Geister, könnten dort Probleme verursachen. Das ist eine Präventivmaßnahme.
- Matador
- Ein Weltraumhafen. Auf einem verdammt Berg. Genau. Aber wenn es Geld gibt, ist es ja egal, was sie dort bauen wollen.
- Gunn Bunny
- Aztechnology ist das Aushängeschild der Aktion, aber es gibt viele stille Teilhaber, von denen ich kaum welche kenne. Der einzige Grund, warum Ares nicht groß auftrumpft, ist, dass sie in anderen Teilen Afrikas Probleme und schon Truppen im Einsatz haben. Aber meine Quellen deuten an, dass einige Konzerne sich an der Einrichtung beteiligen, auch wenn nur Aztech nach außen auftritt.
- Argent

- Die Geister haben gesehen, was sein wird. Und sie werden zurückschlagen. Das wird nicht schnell vorbei sein.
- Man-of-Many-Names
- Chummer, du bist wieder mal ein echter Sonnenschein.
- Recoil

WETWORK

Gepostet von: Yankee

Der Begriff „Wetwork“ kommt von der Vorstellung, dass man beim Töten einer Person so nahe kommt, dass man etwas von ihrem Blut abbekommt. Ich finde, wenn das passiert, hat man seine Operation schlecht geplant oder durchgeführt. Ich schätze die Bezeichnung nicht. Auch wenn der Begriff schlecht gewählt ist, ist er zum Synonym für Mord im Allgemeinen und Auftragsmord im Besonderen geworden. Auftragsmord ist das zweitälteste Gewerbe der Welt, wird aber von den eher recht-schaffenen (sprich: scheinheiligen) Mitgliedern der Schattengemeinde immer noch als Tabu gesehen. Es gibt aber ein steigendes Aufkommen solcher Jobs und Gelegenheiten für Leute, die sie übernehmen wollen. Wie bei jedem Job hängt die Methode von den Bedürfnissen der Kunden ab. Sie werden wahrscheinlich Leute suchen, die mit Klingen, Schusswaffen, Gift, Sprengstoff oder sogar Magie die nötigen Fähigkeiten haben. Manche Aufgaben umfassen auch Vertuschung, damit der Tod des Ziels natürlich oder wie ein Unfall aussieht. Andere zielen darauf, den Tod möglichst spektakulär erscheinen zu lassen, um ein Exempel zu statuieren. Bei anderen soll das Ziel einfach verschwinden. Unabhängig von Methoden oder „moralischen Implikationen“ solcher Jobs bleibt eines: Es gibt immer jemanden, der jemand anderen dafür bezahlen wird.

- Ich habe einen guten. Ich weiß, dass viele von euch mit unnötigem Umlegen Probleme haben, aber in diesem Fall ist es völlig gerechtfertigt. Axel ist ein bekannter Schieber in Seattle. Er ist auch eines der größten Arschlöcher. Er hat es auf junge Runner abgesehen, die er auf Missionen schickt, die viel zu groß für sie sind. Er hat mehr als einmal ein doppeltes Spiel getrieben und nach einem Erfolg das Ziel informiert,

wer den Job gemacht hat, um eine Belohnung zu kassieren. Er hat das meinem Team vor ein paar Tagen angetan, und ich kenne mindestens drei andere Teams, denen das passiert ist. Ich bin zu schwer verletzt, um etwas zu unternehmen, aber ich habe einen netten Haufen Geld gespart, und das will ich jetzt einsetzen. Wer etwas beitragen oder den Job übernehmen will, kann mich unter **LTG# NA/UCAS/SEA 467 (12-1562-364)** kontaktieren.

- Jade
- Ich schätze Leute nicht, die keine sorgfältige Recherche über ihr Ziel betreiben. Das ist einfach dumm. Und die Dummen verdienen in diesem Fall den Tod. Aber die Idee vom doppelten Spiel gefällt mir auch nicht besonders. Ich werde darüber nachdenken.
- Nix

MITARBEITER GESUCHT

>>> *Schädlingsbekämpfer gesucht*

>>> Unterirdisches Lager in Everett von Ghulen verseucht. Personen mit den nötigen Kenntnissen und der richtigen Ausrüstung zum Bereinigen der Lage gesucht. Bereit, doppeltes Kopfgeld zu bezahlen.

LTG# NA/UCAS/SEA 756 (22-3482-124)

- Ah – die Ghuljagd. Ein Klassiker für alle Anfänger. Hohe Gefahr, meist schlechte Bezahlung und eine hohe Chance, im Wortsinn zum Nachmittagsimbiss zu werden. Aber immer noch toll, um die neue Vindicator oder Panther einzuweihen.
- Steel Lynx
- Aber passt auf, dass genug übrig bleibt, um das Kopfgeld zu kassieren. Ich kenne einige Runner, die mit Sprenggranaten gearbeitet haben und mehr Geld kriegen wollten, indem sie verschiedene Körperteile eines einzelnen Ghuls präsentierten. Ein Johnson hat ihnen nicht geglaubt, und es wurde hässlich, als seine Troll-Bodyguards ihre Körper an Stellen verbogen haben, die nicht dafür gedacht sind.
- Centerfire

MITARBEITER GESUCHT

>>> *Exempel zu statuieren*

>>> Suche nach jemandem, der ein spezielles Problem mit einem früheren Vertrauten lösen kann. Diese Person hat meine Familie entehrt und muss auf strengste Weise bestraft werden. Jede Methode zur Beseitigung ist akzeptabel. Bonus verfügbar, wenn die Methode langsam und möglichst schmerzhaft ist.

LTG# NA/UCAS/SEA 453 (67-3857-285)

- Oh verflucht. Das ist Scheiße! Die Schlampe wollte es, sie hat praktisch darum gebettelt! Und wie sollte ich wissen, dass sie Maurice Bigios Patenkind ist? Das kann nicht wahr sein. Nach allem, was ich für sie getan habe ... Ich muss weg.
- Long Tom
- Tschüs, Tom! Viel Glück, und lass uns wissen, wie es ausgeht. Ich wette 50 zu eins, dass er nächsten Monat tot ist.
- Hatchetman

- Ich bin dabei.
- Findler-Man
- Nein, ich gebe ihm nur etwa eine Woche. Man nennt Bigio nicht umsonst den „Butcher“.
- The Neon Samurai
- Wäre es schlechter Stil zu wetten und gleichzeitig zu versuchen, das Resultat zu beeinflussen?
- Nix

SCHUTZ

Gepostet von: Sally Tsung

Es gibt einen alten Spruch: Man braucht einen Dieb, um einen Dieb zu fangen. Dasselbe kann man über Shadowrunner sagen. Runner werden nicht nur angeheuert, um einzubrechen, das Zeug anderer Leute zu stehlen oder etwas in die Luft zu jagen. Manchmal werden wir engagiert, um genau das zu verhindern, weil wir (hoffentlich) alle Tricks kennen. Das mag nach Verrat aussehen, aber Geschäft ist Geschäft. Meist heuert Mr. Johnson Runner nicht an, um als besonders tolle Sicherheitsleute zu dienen. Sie sollen eher die Sicherheit testen oder (besonders bei Verhandlungen mit anderen Runnern) Bodyguards sein. Seid aber vorsichtig und überprüft die Konditionen der Jobs genau. Sie bieten nämlich die perfekte Gelegenheit für Fallen. Mr. Johnson muss niemanden bezahlen, der tot ist. Aber warum sollte er Runner benutzen statt spezialisierter Sicherheitsleute? Erstens gibt es Bedrohungen, mit denen nur Runner fertigwerden (also andere Runner). Oder der Job ist, wie fast alle, die wir bekommen, nicht offiziell. Runner können auch gewählt werden, weil es cool ist, von ihnen bewacht zu werden, und jemand bei seinen Bekannten angeben will. Seid bei solchen Jobs aber vorsichtig, weil solche Emporkömmlinge oft dumme Sachen machen, um berühmt zu werden. Und denkt daran: Jeder schmutzige Trick und jede Taktik, die wir selbst benutzen, wird gegen euch eingesetzt werden.

MITARBEITER GESUCHT

>>> Suche Schutz vor meinen vielen Fans

>>> Mir ist zu Ohren gekommen, dass es Leute gibt, die meine Geschäftspraktiken missbilligen. Niemand behauptet, das Leben sei fair, und wer nicht mithalten kann, sollte aussteigen. Ich möchte lange im Geschäft bleiben und bin bereit, Leute, die mich dabei unterstützen, zu bezahlen. Kontakt: **LTG# NA/UCAS/ SEA 757 (45-9283-524)**.

- Verpiss dich, Axel.
- Jade

- Ich schütze mich nur, Jade. Gerade du solltest das verstehen. Und wie geht's eigentlich der Schulter?
- Axel
- Ganz ruhig ihr zwei. Macht das anderswo unter euch aus. Zwingt mich nicht, den Hammer des Banns zu schwingen.
- Captain Chaos

MITARBEITER GESUCHT

>>> Brauche zuverlässige Führer und Bodyguards

>>> Plane eine Reise in den Ork-Untergrund zum Studium von geologischen Schichten und Stabilität. Brauche Personen, die das Gebiet kennen und Verbindungen haben, als Führer und zum Schutz vor unnötigen Unterbrechungen der Arbeit. Bezahlung nach Vereinbarung, Spesen inklusive.

LTG# NA/UCAS/SEA 451 (92-1082-111)

- Ich glaube, eine Glatthaut braucht Hilfe von einem armen, unterdrückten Hauer wie mir.
- Tusker Tom
- Hey Chummer. Nur weil jemand ein Mensch ist, heißt das nicht, dass er dich hasst und sofort töten will. Und du weißt nicht mal, ob der Johnson ein Mensch ist. Leben und leben lassen – in den Schatten haben wir genug andere Sorgen. Ich sage, konzentriert euch auf den wahren Feind: die Kons.
- Freedom Fighter
- Du warst noch nie auf der Flucht vor einer Bande Humanis-Schläger, oder? Wenn du sagen kannst, dass du dein ganzes Leben lang verfolgt wurdest, dass deine Familie getötet wurde, weil sie keine glatte Haut (oder spitze Ohren) hat, reden wir weiter. Bis dahin: Soy-Luke zu!
- Tusker Tom

MITARBEITER GESUCHT

>>> Eine Nacht in der Stadt

>>> Bekannter Promi will sehen, wie das Leben in den Schatten läuft. Mr. Johnson sucht nach einem Team, das flexibel ist und den Promi vor sich selbst schützen kann. Vertragspartner müssen bereit sein, nach Leistung bezahlt zu werden. Bezahlung ist ausschließlich von Kundenzufriedenheit abhängig. Kontakt: **LTG# NA/UCAS/SEA 471 (32-2282-205)**.

- Würg. Ich habe vor Kurzem einen solchen Run gemacht. In der Army hätten wir nur gesagt: Charlie Foxtrot. Mr. Johnson hat uns als Babysitter für einen Idioten namens Dreyfuss engagiert. Der war erbärmlich. Ein Suppenkasper; und er wollte eine Panther zu einem „Treffen“ mitnehmen, das Johnson für die kleine Scharade inszeniert hatte. Dreyfuss wollte einen Troll-Türsteher im Club Penumbra einschüchtern und hätte fast die Zähne eingeschlagen bekommen. Hätte ich nicht solche Angst gehabt, dass es wirklich zum Kampf käme, hätte ich laut gelacht. Zum Glück konnte mein Magier ihn überreden, das sein zu lassen. Ab dann stolperten wir von einer Landmine zur nächsten, weil der Depp mit jedem, der hart aussah, einen Streit

anfangen und alles, was Brüste hatte, betatschen wollte. Ich schwöre bei den Geistern, er hat gefragt: „Willst du meine Kanone halten?“. Ein Mal noch und ich hätte drauf gepfiffen und ihn selber umgelegt. Wir entschieden uns schließlich dafür, ihm etwas in den Drink zu tun und ihn ohnmächtig nach Hause zu schaffen. Später erzählten wir ihm, dass er in einer Prügelei zu Boden gegangen wäre, aber nicht bevor er zwei Orks und einen Troll ausgeschaltet hätte. Er schien recht zufrieden mit sich und gab uns fünftausend extra. Dann sagte er: „Wenn ich wieder Rückendeckung brauche, denke ich an euch Chummer zuerst.“ Wir nahmen das Geld und baten unseren Schieber, unsere Nummern zu vergessen, falls Dreyfuss je wieder anrufen sollte. Aber wenigstens haben wir ein paar Nuyen extra dafür gekriegt, dass wir wegen ihm fast Prügel bezogen hätten.

- Hangfire

ANDERE JOBS

Gepostet von: Man-of-Many-Names

Manchmal überträgt man uns Aufgaben, die sich normalen Definitionen und vorgefassten Meinungen entziehen. Solche Dinge beginnen oft klein und vertraut und werden schnell zu etwas völlig anderem. Was zunächst als einfaches Unternehmen erscheinen mag, kann sich für alle Beteiligten zu schicksalhaften Verwicklungen auswachsen. Diese Aufgaben können absurd, ja fast lustig erscheinen – je nachdem, was zu tun ist. Aber allzu oft wird man plötzlich wie ein Blatt vom Wind ergriffen und braucht alle Kraft und Kenntnisse, um den Auftrag schließlich zu erledigen. Die Hand des Schicksals wählt nicht blindlings. Sollte man sich in ihrem Griff befinden, muss man ganz auf sich vertrauen, um zu tun, was nötig ist.

- Das war nicht eben hilfreich. Und sehr seltsam.
- Grey Knight

- Man gewöhnt sich daran. Ich glaube, MOMN wollte sagen, dass es Jobs gibt, die allen Erfahrungen zuwider laufen oder die schon seltsam beginnen und immer seltsamer werden. Weil wir gerade bei Seltsamkeiten sind: Weiß irgendjemand, warum die Yakuza in letzter Zeit so viele Jobs vergibt? Ich hatte in den letzten zwei Tagen mindestens sechs Angebote von meinem Schieber.

- Dirk

- In den letzten Monaten gab es viele Treffen der Clans, besonders der Nakatomi in Seattle und Tanaka in New York. Bisher haben sie diese Treffen (meistens) geheim gehalten. Niemand, weder Lone Star, die Mafia noch andere Yak-Clans, wissen, worum es bei den Treffen geht. Und das macht viele Leute nervös.

- SPD

- Das ist nachvollziehbar. Ich glaube, auch Mitsuhama hat damit zu tun. Ich habe gerade einen kurzen Run gegen eine Konzerntochter gemacht. Ich will nichts ausplaudern, was mir Schwierigkeiten bereitet, aber: In diesen Dateien fanden sich viele Namen, die mit den Nakatomi zu tun haben.

- Fastjack

- Brillant! Du hast eine Verbindung zwischen MCT und Yakuza gefunden. Das hätte ich nie gedacht.

- Spinner

- Reiz mich nicht, Spinner. Ich habe einen schlechten Tag und bin nicht in Stimmung dafür.

- Fastjack

- Reg dich ab, Jack. Sonst wird dein Blutdruck zu hoch, und du gibst vorzeitig den Löffel ab. Und du solltest auf ihn hören, Spinner. Wenn Fastjack auf dich wütend ist, ist das, als hasste dich die ganze Struktur der Matrix.

- Findler-Man

- Spar dir die Gesundheitstipps. Ich will nicht ewig leben. Hätte schon viel zu oft sterben sollen.

- Fastjack

- Ob das irgendetwas mit dem Sohn von Nakatomi-sama und der Tochter von Tanaka-sama zu tun hat, die man vor zwei Tagen sehr einträchtig vor Dante's Inferno gesehen hat?

- People Watcher

- Niemals. Diese Clans hassen einander seit Generationen. Selbst eine Andeutung in diese Richtung würde von beiden Seiten als Affront gewertet und wäre ein Kriegsgrund. Nakatomi-sama steht derzeit unter viel Druck seitens der Mafia-Dons. Das Letzte, was er brauchen kann, ist eine solche Ablenkung.

- Hero

- Vielleicht. Aber ich kenne einige Leute, die den Yaks nicht wohlgesonnen sind. Und mit dieser Sache könnten sie etwas anfangen. Wenn sie nicht ohnehin damit zu tun haben.

- SPD

MITARBEITER GESUCHT

>>> **Werdet Teil des Neuesten und Besten!**

>>> Personen mit besonderen Fähigkeiten und Erfahrungen zum Testen der neuesten Sim-Aufnahmetechnik für neue Projekte gesucht. Risiko minimal, Entlohnung beträchtlich.

LTG# NA/UCAS/SEA 456 (92-1182-024)

- Ich bin neugierig. Aber nicht so sehr, dass ich selbst anrufen würde.

- Hondo

- Mach es nicht! Das ist wirklich große Scheiße. Dahinter steckt ein Möchtegern-Produzent, der glaubt, er hätte einen Durchbruch in der Simrig-Technologie erzielt. Es ist ein Haufen Drek. Er will, dass Runner seine Geräte tragen, damit er ein Projekt über „echte“ Shadowruns machen kann. Das sogenannte Gerät ist nur ein zusammengeschusterter



Sim-Rekorder. Aber es hat einen Fehler. Zwei Kumpels von mir haben es probiert. Es röstete ihnen mitten in einer Schießerei mit dem Star das Hirn, und der Rest des Teams wurde gefangen genommen. Wenn jemand Daten darüber hat, wo der Scheißkerl ist, lasst es mich wissen. Ich habe eine Rechnung zu begleichen.

- Chuck-Chuck Razool

MITARBEITER GESUCHT

>>> **Schamanen, vereint euch!**

>>> Hunde-Schamanen, die sich dem Zwinger anschließen wollen, kontaktieren **LTG# NA/UCAS/CHI 708 (90-4112-782)**.

- Was ist der Zwinger?
- Rex
- Eine Chicagoer Organisation von Hunde-Schamanen. Sie verlangen besondere Initiationsrituale. Der Zwinger unterhält eine arkane Tierklinik in der Nähe von Little Earth. Keine Angst, Katzenfreunde. Sie behandeln auch eure Haustiere.
- DogCatcher
- Sie behandeln nicht nur Tiere. Die Schamanen flicken gegen eine Spende auch uns zusammen. Manchmal vergeben sie auch Aufträge, für die sie mit Dienstleistungen bezahlen.
- Gideon
- Lasst euer Haustier nicht zu lange dort. Ein Kumpel hat seine angefahrene Katze eine Woche lang in der Klinik gelassen. Sie kam gesund und munter wie ein Kätzchen zurück, schien aber verändert. Begann, Vögel und Eichhörnchen zu jagen und die Überreste überall zu verteilen. Dann starb sie plötzlich an einem Insektizid, das für Haustiere ungefährlich ist. Abgedreht.
- Hatchetman

MITARBEITER GESUCHT

>>> **Auftritt der Bankangestellten!**

>>> Wenig Kreditlimit? Kein Problem. Wir geben unseren Äffchen immer die Sahnestücke! Nichts sagt „Können Freunde wir sein“ wie unser Frühlingsduft-Keksteig mit Industrielösungsmittel. Sie wird den authentischen Motoröl-Geschmack lieben! Jetzt in Reise-Größen!!! Schnell greifen, bevor peinliche Flecken bei Vorstellungsgespräch aufsteigen! Allgemeines Problem, Stopp, CANDY BAR!!! **LTG# *ERROR***

- Ich habe einen Job für euch: Findet heraus, wer diesen verdammten Mist postet! Ich habe das Netzwerk sechsmal gescannt und alles, was nur ansatzweise verdächtig wirkt, gelöscht. Aber das Zeug kommt nach etwa drei Minuten und dreiunddreißig Sekunden nach jedem Löschen wieder. Und jede Verfolgung brachte nichts. Wenn ich je herausfinde, wer das macht, werde ich sein Deck abschießen und ihm einen Auswurfschock verpassen, dass noch seine Urururenkel ein Jahr lang sabbern, wenn sie auf die Welt kommen!
- Captain Chaos
- Wird nicht jeder sabbernd geboren? Haha! Nur ein Scherz! Nicht böse sein.
- Sludge

MITARBEITER GESUCHT

>>> **Brauche Informationen über einen bestimmten Mr. Johnson**

>>> Mein Team muss wegen eines Jobs dieses Johnsons ins Land der aufgehenden Sonne. Könnten wirklich gut Hintergrundinformationen über ihn brauchen. Suchen auch Connections im Gebiet von Kyoto. Wir wären sehr dankbar. Personen mit Wissen über exotische Pflanzen und Kampfkunst werden gesucht. Es gibt natürlich eine Kompensation. **LTG# NA/UCAS/DEN 766 (52-1144-038)**

- Seltsamerweise kenne ich jemanden, der darauf passt. Geht zu dem Shinto-Tempel etwa 50 Klicks südlich von Kyoto, fragt nach Sanouske-san und seid SEHR höflich dabei. Wenn er nicht da ist, versucht es am nächsten Tag. Wenn er angeblich wieder nicht da ist, versucht es am nächsten Tag. Macht das auch am dritten Tag. Wenn er wirklich da ist, empfängt er euch. Fragt nicht, warum er das macht. Er macht es. Ich glaube, es geht um Geduld und Beharrlichkeit. Jedenfalls wird er euch helfen, wenn ihr höflich seid. Ignoriert einfach das riesige Schwert, das er trägt, und lasst euch nicht zu einem Wettbewerb im Sake-Trinken herausfordern. Den verliert ihr.
- Prime Runner
- Warum klingt der Kerl, als wäre er aus einem Hongkong-Trideo rausgeschmissen worden?
- Hangfire

MITARBEITER GESUCHT

>>> **Euer Leben kann mehr sein als die Jagd nach Nuyen**

>>> Ich war einst Mr. Sk33lz. Jetzt möchte ich denen von uns, die vom Schicksal schlechte Karten bekommen haben, helfen, ein besseres Leben zu finden. Ich kam zur Universellen Bruderschaft auf der Suche nach Essen. Und ich fand eine Verjüngung. Kommt und seht, was ich meine. Kontakt: **LTG# NA/UCAS/CHI 312 (97-4189-374)**.

- „Sk33lz“ klingt ein bisschen wirr, aber meine Frau hat vor Kurzem begonnen, bei der Bruderschaft in unserem Viertel auszuhelfen. Und sie ist glücklicher als seit langer Zeit. Sie wirken ein bisschen wie ein Kult, aber ich konnte noch nichts Schlimmes über sie finden. Sie scheinen wirklich etwas für das Viertel zu bewegen. Es ist irgendwie nett, einen Funken Gutes in dieser trostlosen Welt zu finden.
- Bull

MITARBEITER GESUCHT

>>> **Suche nach Magiern**

>>> Ich habe kein Board dafür gefunden, aber ich suche einen Adepten, der mich lehrt. Kontakt: **LTG# NA/UCAS/CHI 773 (92-8180-765)**.

- Der Kerl ist ein Betrüger. Er ist kein Adept. Er ist ein Konzernforscher, der Testobjekte sucht. Kontakt auf eigene Gefahr.
- Psi-Ninja
- Das ist Blödsinn. Der Kerl ist sauber. Ekelhaft, aber sauber.
- Forester

MITARBEITER GESUCHT

>>> *Ihr gehört in die Trids!*

>>> Wollt ihr Stars sein? Seid ihr bereit für ein paar Implantate? Kontakt: Les Jenkins bei SIMply Talented, **LTG# NA/UCAS/CHI 312 (77-7777-777)**.

- Verdammter Blödsinn. Ich konnte zweimal Ja sagen, und er warf mich ohne Sprechprobe raus. Im Büro waren aber nette Spielzeuge.
- ActionJackson
- Gratisimplantate. Heiße Bräute. Cooles Spielzeug. Wenn du gut bist, bekommst du wirklich alles, was er verspricht. Und denk daran, AJ: Er hat viele vercyberte „Darsteller“, die bei ihm nicht, wie andere Besucher seines Büros, als Pornostars anfangen wollten. Und denk daran, dass Les rachsüchtig ist. Frag Starman. Oh, das geht ja nicht. Er ist tot.
- DarthBrawl

UMGANG MIT MR. JOHNSON

- Passt mal auf, Leute. Ich sehe hier viele positive Einstellungen zu verschiedenen Johnsons, und das macht mir Sorgen. Es kann sehr gefährlich sein, vor einem Johnson die Deckung fallen zu lassen, egal wie viele Jobs man schon für ihn gemacht hat. Auch die sind Kriminelle, sonst würden sie keine Runner engagieren. Die folgende Geschichte soll eine Warnung sein, also hört euch an, was Mercer zu sagen hat. Vor allem ihr unerfahrenen Runner. Bevor ihr euch mit irgendwelchen Leuten trifft, die hier Jobs anbieten, denkt an die Moral der Geschichte, die ihr gleich lesen werdet.
- Captain Chaos

Also, Captain. Ich habe diese Datei verfasst, wie du vorgeschlagen hast. Vielleicht habe ich an einigen Stellen etwas zu viel geschwafelt, aber im Moment bin ich so fertig, dass mir das egal ist.

Wir trafen diesen Johnson vor etwa zwei Jahren.

Er benutzte routinemäßige Ablenkungsmanöver, um seine wahren Auftraggeber zu verschleiern. Ein paar waren offensichtlich - wie der große Ares-Ring am kleinen Finger, die modischen Shiawase-Kleider und die gelegentliche Verwendung von S-K-Phrasen. Es war uns egal, solange es gutes Geld gab. Es brauchte viele Runs, bis wir wussten, für wen er arbeitete. Schließlich deutete alles auf Aztechnology hin, aber für diese ... wie nanntest du sie? Ach ja, „Geschichte mit Moral“, spielt das keine Rolle.

Wir machten viele Runs für ihn. Wir stahlen und veränderten Daten, wir fanden Gegenstände, wir machten Extraktionen (harte und weiche), Überwachung, Erpressung, Zerstörung (subtile und „exemplarische“), und als er herausfand, dass wir dazu bereit waren, auch Wetwork.

Wir arbeiteten nicht exklusiv für ihn, und wir wurden keine Konzernner oder auch nur Verbindungsleute für Aztech. Dieser bestimmte Mr. Johnson schätzte unsere Arbeit. Wir waren verlässlich und eine bekannte Größe, also gab er uns immer wieder Jobs.

Wir schätzten die regelmäßigen Aufträge sehr, da wir so leicht über die Runden kamen. BeeBee verdiente für uns sogar Geld an den Börsen, da wir durch unsere Aufträge wussten, wann wir Anteile kaufen oder verkaufen sollten. Wir konnten mit unseren Familien aus den Barrens wegziehen. Wir gingen nicht weit weg - nur bis Tacoma. Aber niemand von uns musste mehr Atemmasken tragen, wenn wir im Freien waren, und wir mussten nicht fürchten, dass uns der saure Regen das Fleisch von den Knochen ätzte. Ich weiß, wir hätten in eine bessere Gegend ziehen können, aber wir wollten möglichst nah an unseren Waffen und Ausrüstungen in Puyallup sein. Und ein paar von uns hatten offensichtliche Cyberware und/oder Gang-Tattoos und wären in den besseren Vierteln ohnehin nicht willkommen gewesen ... Entschuldigt diesen Ausflug in die Erinnerung.

Es gefiel uns tatsächlich wenn wir einen internen Aztech-Job bekamen, da wir oft Insider-Informationen über die Einrichtungen, Patrouillen, Sicherheitstechnik und alles andere, was Mr. Johnson uns mitteilen konnte, hatten. Diese Jobs gingen leicht und waren ausreichend geheim zu halten. Wir wussten, dass er uns benutzte, und wir hatten nichts dagegen. Er beförderte seine Karriere, indem er seine interne Konkurrenz und einige Bosse schwach, korrupt dumm und/oder inkompetent aussehen ließ, und er bezahlte uns. Eine Win-Win-Situation.

Wir machten einen Run, bei dem wir einige nicht verbundene Aufgaben hatten. Johnson wollte einen Datenklau, eine Datenmanipulation (beides natürlich unentdeckt), und er wollte, dass wir aus einem Labor einen Prototypen stahlen und dieses Labor anschließend zerstörten. All das musste in derselben Nacht passieren. Es war ein wunderschöner Run. Wir waren zu der Zeit schon alte Hasen im Bereich Datenklau und -Manipulation. Aber einen großen Prototypen aus der Pyramide zu schaffen, ohne dass die Sicherheitsleute Wind davon bekamen, war herausfordernd.

Weasel, gesegnet sei seine kranke, kleine Fantasie, fand die perfekte Lösung. Wir beschafften uns eine Dalmatian-Aufklärungsdrohne, panzerten sie ein bisschen besser, verkleinerten den Treibstofftank und setzten einen gelverkleideten Laderaum ein, der groß genug für den Prototypen war. Weasel wollte eine Explosion, die nicht nur das Labor zerstören, sondern auch allerlei Trümmer durch die Luft fliegen lassen würde. Eines dieser Trümmer wäre unsere getarnte Drohne, die genau neben unserem Fahrzeug landen sollte. Diese Explosion sollte von einem Hubschrauber verursacht werden, der zum Auftanken einiger Dach-Landeplätze gedacht war. Also stahlen wir einen Ares Dragon, der gerade voller Treibstoff beim Mega-Media-Gebäude ankam. Weasel ließ ihn ein bisschen herumhängen und lenkte ihn zur richtigen Zeit auf die Pyramide zu, wobei er fortwährend Notsignale abgab. Es gab eine gewaltige



Explosion, die ihr Zentrum nicht im Labor hatte, aber groß genug war, um es zu zerstören und die ganze Pyramide zu erschüttern. Der Rest des Teams mischte sich, mit den gestohlenen Daten, unter die Hunderten von Sararimännern, die vor Explosion und Feuer flohen.

- Hey. Ich erinnere mich an diesen Crash. Er passierte am 12. Dezember 2050 um 1:00 Uhr. Die Untersuchung ergab, dass es sich um einen Unfall handelte, weil es Notsignale gab und die Leichen von Pilot, Kopilot und Frachtmeister an ihren Flugpositionen angeschnallt waren. Daraufhin wurden einige Teile zurückgerufen, und ich musste diese Teile in allen Dragons, die ich fliege, austauschen. Die Zulieferer wurden wegen dieser „schadhaften“ Teile schwer geprügelt. Verflucht.
- Wheelie

Bei unserem letzten Job für ihn sagte Mr. Johnson, er wolle beweisen, dass Plasstahl-7, im Gegensatz zur Meinung „mancher Leute“ (was wir als „seine Konkurrenten“ verstanden), nicht graffitifest sei und nach ein paar Monaten, selbst im Gebäudeinneren, nicht mehr blütenweiß bleibe. Er hatte eine Chemikalie, ein Aerosol, das die Oberflächenversiegelung des Plasstahl-7 zerstören sollte. Mr. Johnson wollte, dass ein paar Sprühtanks in Puyallup aufgestellt wurden, die eine leicht giftige Wolke mit dem Wind direkt auf den Aztech-Forschungspark Tacoma mit seinen Plasstahl-7-Wänden blasen sollten. Er wollte, dass die Garagenwände, Böden und vor allem die Stützpfeiler im Inneren zugleich eingesprüht

wurden, damit es aussähe, als wäre etwas von der Wolke durch die Wände gegangen. Er versorgte uns mit guten Informationen über den Einsatzort, damit wir die richtigen Angriffspunkte fanden.

Alles lief wie am Schnürchen. Green Demon brachte sogar ein Tag der Ancients auf einer Tür an. Aber wir waren weich geworden, und das mussten wir bezahlen. Teuer bezahlen. Wir hatten nicht überprüft, was das Aerosol war, oder was es mit dem Plasstahl-7 anstellen würde. Das hatten wir nicht gemacht, weil wir den Kardinalfehler begangen hatten, unserem Johnson zu trauen. Aber er hatte uns reingelegt. Er wollte uns tot sehen. Jeden von uns.

Was machte also das Aerosol? Es sorgte dafür, dass die Gitterstruktur des Plasstahl-7 instabil wurde. Und ich kann eure nächste Frage ahnen: Was geschieht, wenn die Struktur instabil wird? Der Plasstahl wird zu Staub. Und wo war mein Team, als das Fundament, die Außenwände und die Stützpfeiler der Garage zu Staub wurden? Ja. Wir waren immer noch drin, genau dort, wo Tonnen von Decken, Möbeln, Computern und noch stabilem Plasstahl-7 auf uns herabstürzten.

Weasel wurde in unserem gepanzerten Van zerquetscht, der binnen Sekunden von etwas über zwei Meter auf zehn Zentimeter Höhe zusammenschrumpfte. Green Demon und die meisten anderen wurden zu dünnen Schmierfilmen unter dem riesigen Schutthaufen, der einst der Forschungspark Tacoma gewesen war. Ich überlebte nur, weil ich durch den Boden, der zu Staub wurde, in einen

unbewohnten Teil des Untergrunds, inmitten alter Kanäle und Wartungstunnel, fiel.

Als ich nach etwas mehr als zwei Tagen des Herumirrens herauskam, tat ich, was wir schon längst hätten tun sollen. Ich hatte noch ein wenig von Mr. Johnsons Aerosol übrig, und es war recht einfach, ein Stück Plasteahl-7 aus den Ruinen zu holen. Ich benutzte ein paar Connections und trieb Gefallen ein, um die Proben testen zu lassen und herauszufinden, woher das Aerosol stammte.

Mr. Johnson hatte die Herstellung des Aerosols veranlasst und gewusst, was geschehen würde. Er hatte gewusst, dass der Plasteahl-7 zu Staub werden würde, und hatte dafür gesorgt, dass wir am Boden des Schutthaufens sein würden.

Ich wollte mein Pfund Fleisch von Mr. Johnson. Mein Team war eine eingeschworene Gemeinschaft gewesen, und wir hatten aufeinander Acht gegeben. Ich wollte auch wissen, warum er uns die Falle gestellt hatte. Wir hatten nie versagt, ihn nie verraten. Also warum wandte er sich gegen uns?

Ich verkaufte den Großteil des Besitzes unseres Teams, um mir ein Team von Shadowrunnern für eine harte Extraktion von Mr. Johnson leisten zu können. Ich nahm ihn mit in den Untergrund, genau unter die Ruine des Forschungsparks. Dort folterte ich ihn, ließ ihn Stücke seines eigenen rohen Fleisches essen und benutzte Geistessonden. Ich wühlte mich mit scharfen Krallen durch seinen Geist, um herauszufinden, warum er uns verraten hatte.

Es erwies sich, dass er mein Team ermordet hatte, weil wir lose Enden darstellten. Er befand sich auf dem Weg nach oben, und der Job in Tacoma würde dafür sorgen, dass er keine Shadowrunner mehr brauchte. Er würde seine eigenen Aztech-Truppen und Magier bekommen. Also wollte er Leute, die ihm vielleicht eines Tages Schwierigkeiten machen oder ihn erpressen konnten, loswerden. Wir waren für ihn SINlose, zweitklassige, erbärmliche Verbrecher, deren Schicksal ihn keine Sekunde lang interessierte.

Ich überließ mich meiner Wut, und es war kalte Wut. Mr. Johnson litt tagelang, bevor er starb. Ich hatte alle schmutzigen Geheimnisse der Blutrituale von Aztechnology, über die es nur Gerüchte gab, alles, was den Opfern angetan wurde, herausgefunden. Und ich ließ ihn alles durchleiden. Dann legte ich seine Leiche gut sichtbar in einen Park, nicht weit entfernt von der Pyramide.

- Das erklärt eine ganze Menge.
- SPD

- Was meinst du?
- Smiley

- Einige Dinge. Erstens sieht man zunehmend neue, unbekannte Kreaturen in den Barrens. Einige davon sind seltsam mutierte Kombinationen mehrerer Wesen. Man ging davon aus, dass giftige Chemikalien, Asche und die verzerrte Magie der Gegend eine seltsame Verbindung eingegangen

waren und daraus diese unbekannteren Kreaturen entstanden wären. Aber das glaube ich nicht mehr.

Der Forschungspark in Tacoma war auf Metaviren spezialisiert. Auch ein DNA-Rekombinationsprozess, mit dem Fähigkeiten zwischen Tierarten übertragen werden sollten, war erforscht worden. Mercers Überleben deutet darauf hin, dass aus den tieferen Labors auch Tiere durch die Kanäle entkommen sein könnten. Man weiß, dass der Ork-Untergrund von Downtown bis Tacoma und zu den Barrens reicht. Also können Kreaturen aus dem Forschungspark leicht in die nahen Barrens entkommen sein.

Ich weiß jetzt auch, dass nicht Aztechnology einen aufsteigenden Stern, der gerade zum Vizepräsidenten ernannt worden war, rituell hingerichtet hat. Ich hatte mich immer gefragt, warum man das tun hätte sollen. Es erschien sinnlos. Jetzt verstehe ich, was geschehen ist. Und schließlich wird ein Mysterium erklärt. Im Februar dieses Jahres verschwand ein im Bau befindliches Gebäude über Nacht. Die Bauarbeiter hatten am Abend ein zwanzigstöckiges Stahlbetonskelett hinterlassen, das am Morgen einfach verschwunden war. Die magischen Verschwörungstheorien trieben wilde Blüten. Ich habe ein wenig über das verschwundene Gebäude nachgeforscht und herausgefunden, dass es aus Plasteahl-7 bestand. Das war wohl das Ziel von Mercers Wolke.

- SPD
- Weiß jemand, wo Mercer jetzt ist? Ich scheine ihn nicht erreichen zu können.
- Holly
- Mercer ist im März zweimal „gestorben“. Beim ersten Mal war es ein Scharfschützentreffer am Kopf, der ihn von einem Hoteldach warf, aber die Leiche wurde nicht gefunden. Beim zweiten Mal, ein paar Tage später, wurde er nicht nur zweimal von einem Scharfschützen getroffen, sondern seine Leiche wurde auch sofort von einem blauschwarzen Westlichen Drachen zerfetzt.
- Zufällig wurden am nächsten Tag Kyle Morgan und ein männlicher Begleiter beim Besteigen eines suborbitalen Flugs nach Aztlan gesehen.
- Pyramid Watcher
- Die Extraeinnahmen werden mir fehlen, aber es ist gut zu wissen, dass der Strom der Kreaturen, die man im Untergrund und in Puyallup findet, abreißen wird. Ich habe einiges mit den Abschussprämien verdient, und noch mehr mit Eskorten für Parazoologen, die die Kreaturen in ihrem Habitat beobachten wollten. Ich habe sogar als Begleitschutz eines gelangweilten Großwildjägers, der ein paar der Gefährlichen erschoss, Geld verdient. Wie gesagt: Netter Verdienst, aber ich habe für die nächste Zeit genug Narben von scharfen Zähnen und Projektilgiften und bin froh, dass ich sie bald nicht mehr jagen muss.
- Jasper
- Weiß jemand Näheres zu den Gerüchten über eine Drohne im Ork-Untergrund nahe am Hafen, die Zaubersprüche beherrschen soll? Ich habe gehört, dass einige Konzerne eigene oder Runnerteams dorthin geschickt haben, um das Ding zu kriegen.
- Winger
- Nicht schon wieder dieser Mist. Nur lebende Kreaturen können Zauber wirken. Nicht einmal die mythischen KIs könnten das. Das ist nur ein modernes Märchen!
- Skeptic
- ROFL. Den muss ich einfach loswerden.
Diese Drohne existiert. Wirklich.

Sie ist ein Zweierteam, das unter dem Namen „Mr. Roboto“ auftritt. Ihre Drohne hat ein paar abgefahrene Tanzschritte einprogrammiert. Ein Teammitglied ist ein orkischer Rigger, das andere ist ein intelligenter Critter, ein Pixie, der auch magisch aktiv ist. Wer es nicht weiß: Ein Pixie sieht aus wie eine Fee, etwa ein Fuß groß mit echten Flügeln.

Ihre Karre ist eine stark modifizierte Hazmat-Drohne auf Ketten. Der Sprühtank und ein Teil des Probenbehälters sind zu einem Überrollkäfig für den Pixie umgebaut. Es gibt im Rumpf ein paar etwa daumengroße, halbdurchsichtige Panzerfenster, durch die der Pixie sehen und Zauber auf Ziele außerhalb der Drohne oder auf die Drohne selbst wirken kann. Statt der Sprühdüse gibt es eine Waffenhalterung, die immer wieder unterschiedlich bestückt wird.

Meist steuert der Rigger die Drohne fern, und der Pixie wirkt die gewünschten Zauber. Dadurch kann sich die Drohne normal bewegen, die Waffe benutzen, herumfliegen oder Offensivzauber wirken.

Und jetzt kommt das Beste: Seit das Team „Mr. Roboto“ weiß, dass sich die Konzerne interessieren, lässt es sich immer wieder von Konzernsicherheitstruppen sehen. Dann lässt es sich in die Unterschlupfe von allen möglichen üblen Kreaturen, wie etwa großen Teufelsratten, Vulkanwürmern, Werwölfen und einmal sogar einem Riesenviefraß, verfolgen – also zu fast allen bedrohlichen Crittern im Ork-Untergrund. Dadurch kümmern sich die Kons um das Critterproblem, ohne dass man sie dafür bezahlen muss!

Zugegeben: Es gingen ein paar Drohnen an die Kons verloren, aber wenn das passiert, löst der Pixie bei der Flucht die Selbstzerstörung aus und fliegt unsichtbar weg. Alte Hazmat-Drohnen sind billig, also kommt Mr. Roboto bald wieder, und die Kons kriegen nie mehr als ein wenig Schrott. Sie haben keine Ahnung, was wirklich vor sich geht.

- Butch
- Ich nehme fast alles zurück. Die Drohne wirkt keine Zauber. Der Insasse tut es. Aber das ist fies, so pervers wie Geist und Seele eines Anwalts.
- Skeptic
- Wo wir gerade von Anwälten sprechen: Man kann die für mehr gebrauchen als nur für Anrufe, wenn man verhaftet wurde. Einige von ihnen haben Bedarf an Geheimoperationen, und sie bekommen genug Geld, um sich uns leisten zu können.

Es gibt eine echte Kanone unter den Umwelt-Anwälten, der oft Runner benutzt, um schmutzige Geheimnisse der Konzerne zu erfahren, die er vor Gericht zieht. Damit will er sie zwingen, einem Vergleich zuzustimmen, und sich selbst die Verhandlung ersparen. Wenn er nichts herausfindet, kann ein kleiner Unfall Leute schneller von einem Vergleich oder sogar von großzügigen Konditionen überzeugen. Und wenn das alles nichts hilft, schickt er uns, um die Geheimnisse des Anwalts der Gegenseite, von Konzernrepräsentanten oder anderen herauszufinden. Irgendwann (meist recht schnell) findet sich jemand mit Dreck am Stecken, der dann einem Vergleich zustimmt. Außerdem sind diese Runs meist leichter als die üblichen, da sie oft Leute zum Ziel haben, die unser Schattenleben noch nicht kennen.
- Nightfire
- Wo wir gerade von Geschichten mit Moral sprechen: Hier kommt meine.

Erlädt eure Beinarbeit. Dazu gehört auch, dass ihr bei euren Connections nachfragt, ob jemand anders dieselben Interessen wie ihr hat. Tut etwas Nettes für die Connections, die nicht eure besten Freunde sind, wenn sie euch solche Informationen geben. Sehr oft erhält man so die ersten Hinweise auf ein gegnerisches Team, das mitspielen will.

Arthur Vogel (das ist der Name des heißen zwergischen Anwalts, von dem Nightfire sprach) engagierte mich und mein Team, um einen kleinen

Unfall in einer Fabrik von Hawkshorne Chemical in den Puyallup Barrens zu arrangieren. Dort wurde ein Pestizid hergestellt, das ein wenig zu stark war. Es hätte alles getötet, bis hin zu erwachsenen Trollen.

Wir sollten eine ungeplante Freisetzung arrangieren, die dafür sorgen sollte, dass die Fabrik eine Zeit lang verlassen und stillgelegt würde, damit die Angestellten nicht sterben müssten. Wir hatten alles geplant. Das Schlüsselement war eine Säure, die eine Rohrverbindung korrodiert aussehen und zur richtigen Zeit platzen lassen sollte. Wenn wir es klug anstellten, würde es wirklich nach einem Unfall aussehen.

Als wir drin waren, merkten wir, dass die Sicherheit verstärkt worden war. Gewaltig verstärkt. So sehr, dass ein voll ausgerüstetes Eingreifteam vor Ort war. Wir hätten uns fast sofort zurückgezogen. Aber das Zeitfenster für den Job war eng, also ließen wir eine Drohne dort, die uns warnen sollte, wenn das Team sich in Bewegung setzte.

Wir waren gerade mit der Säure fertig, als ein anderes Team auftauchte und feindselig auf uns reagierte. Einer von denen schoss auf uns, was eine dumme Idee war. Eine sehr dumme Idee.

Unsere kleine Drohne informierte uns, dass das Konzernteam ausrückte. Mein Team wusste es, das andere nicht.

Da unser Job fertig war – die Säure hatte genug von dem Rohr zerfressen, dass es unter dem Druck in etwa einer Stunde bersten musste –, entschlossen wir uns zum Rückzug.

Und hier passt vielleicht noch eine Mahnung: Nehmt die richtige Munition für den richtigen Job am richtigen Ort mit. Ich meine: Welcher Idiot benutzt Explosiv- oder auch Standardmunition in einer Fabrik voller sehr, sehr giftiger Chemikalien, die überall durch Druckrohre laufen? Offenbar sowohl das andere Team als auch die Konzerner. Drek, sie warfen sogar Splitter- und Brandgranaten! Wir hatten Gelmunition und ein paar Magazine Standardmunition für den Notfall.

Mein Team setzte sich von den anderen Runnern ab und warf Blendgranaten, um das Konzernteam abzulenken. Dann versuchten wir, rauszukommen, bevor einer der Deppen etwas traf, das explodieren oder Giftgas freisetzen könnte. Wir waren fast draußen, als einer der Samurai am Arm von dem Pestizid getroffen wurde. Zum Glück war unsere andere Kämpferin sehr schnell und konnte ihm den Arm mit der Monofilamentpeitsche abtrennen, bevor das Pestizid in den Blutkreislauf oder das Nervensystem gelangte. Wir beeilten uns, und ich konnte vom Ausgang aus gerade noch sehen, wie ein Hund-Schamane von einem zusammenbrechenden Steg in einen Chemikaliensee fiel.

Später fand ich heraus, dass das andere Team eine Terrorzelle von TerraFirst! gewesen war. Sie wurden alle getötet. Die meisten Sicherheitsleute auch – entweder durch Schüsse, Explosionen oder Kontakt mit dem Pestizid.

Vogel bezahlte für den gerade umbenannten Lefty einen Cyberarm. Er wollte, dass kein Groll entstand, und nach dem gewaltigen Vergleich mit Hawkshorne konnte er sich Großzügigkeit leisten.

Jedenfalls hätten wir den Job ganz anders angelegt, wenn wir von den Terroristen oder dem Konzernteam gewusst hätten. Die Zelle von TerraFirst! war wohl bei der eigenen Vorbereitung zu auffällig gewesen, was dann zur Anwesenheit des Eingreiftrupps geführt hatte.

> Winger

- Du weißt, dass du das alles in einer oder zwei Zeilen hättest sagen können, oder?
- Smiley
- Vielleicht. Aber ich habe die Erfahrung gemacht, dass Neulinge oder auch erfahrene Runner nicht zuhören, wenn man keine blutigen Details erzählt. Wenn man aber etwas Gruseliges bietet, erinnert man sich daran.
- Winger



- Ich wüsste gerne, warum in Puyallup so viel Los ist. Ich dachte immer, dass die Gegend nur aus ein paar ärmlichen Vierteln, ein paar Konzerneinrichtungen, Asche und giftiger Luft bestünde.
- Holly

- Ah. Wieder eine zarte Blume, die eingeht, wo echte Männer und Frauen leben und arbeiten.

Aber ohne Scherz: In Puyallup passiert eine Menge. Vor allem unter der Oberfläche, verborgen vor vielen Einwohnern und noch mehr vor allen anderen in Emerald City.

Ich versuche, den Geist von Mercers und Wingers Geschichte umzusetzen und auch ein bisschen Bildung zu vermitteln. Also schart euch um Onkel Jasper und hört zu.

Ich schätze, dass etwa ein Drittel aller Schwarzmarktwaren über Puyallup nach Seattle kommen, die Hälfte über die Docks und der Rest durch Redmond. Das ist viel Zeug, das durch Puyallup fließt, und es werden Führer und Eskorten für viele dieser Ladungen gebraucht. Die Cascade Orks fliegen dauernd mit ihren T-Birds über die Lavaströme, ziehen kleine Aschestürme hinter sich her und liefern oft nach Puyallup.

Die Konzerne haben Angst davor, zu und von ihren Einrichtungen auf dem Boden zu reisen, also wirbeln ihre Hubschrauber noch mehr Aschestürme auf. Und dieser ganze Verkehr hilft, den Schmuggel und andere illegale Aktivitäten zu verbergen.

Es gibt auch Prospektoren, die magische Reagenzien oder seltene Mineralien suchen, die von der Lava zutage gefördert wurden. Die meisten brauchen Führer und Wachen, und die Einwohner von Puyallup sind günstiger zu haben als viele andere Seattler.

Zweifellos ist Puyallup keine schöne Wohngegend. Die meisten Metamenschen hier sind SINlos und haben wenig Aussicht, jemals die Vorteile des Konzernlebens zu genießen. Verdammte, sie können noch nicht mal sicher sein, dass ihre Kinder sie überleben. Für Sicherheit sorgen, mit

wenigen Ausnahmen, die Gangs (die ständig wechseln) oder das, was man selbst mithat.

Wenn man aber bereit ist, jede Chance zu nutzen, kann man hier vieles machen. Da Regierung und die Konzerne diese Gegend aufgegeben haben, gibt es wenige Einschränkungen dessen, was man tun kann. Eine stattliche Anzahl von Shadowrunnern sind Leute aus Puyallup, die es geschafft haben, zu überleben und ein paar Manieren zu lernen.

Nehmen wir Mercer und sein Team als Beispiel. Sie begannen als Gang, die ihr Viertel patrouillierte.

Als sie die Möglichkeit bekamen, begannen sie mit Eskorten für den Tartarus-Ring, den Seoulpa-Ring von Puyallup. Mercer wusste, dass die Gang dadurch viel von Puyallup, darunter auch Abkürzungen und halb geheime Schleichwege nach Seattle, erfahren könnte. Sie würden auch neue Wege in den Ork-Untergrund und neue Handelspartner kennenlernen.

Der Tartarus-Ring hat Verbindungen zu Tamananous, also bestand ein Teil der Ladungen aus Organen. Unbrauchbare oder überschüssige Teile wurden an die Ghule verfüttert, was der Gang Gänsehaut verursachte, aber mit der Zeit gewöhnte sie sich an die Ghule und fand sogar ein paar Freunde unter ihnen. Ab dann gaben sie die Leichen von allen, die sie töteten, den Ghulen, die dafür in ihrem Viertel nicht mehr jagten.

Zwei Jahre später wurde ein großer Frachtkonvoi, den sie eskortierten, von einem Ares-Team angegriffen. Mercer erzählte mir, dass sie nur deshalb nicht wegliefen, weil sie zu dumm waren, um zu wissen, wann man aufgeben sollte. Der Ares-Trupp kam mit Drohnen, Luftunterstützung und acht Mann am Boden. Es entstand ein Bewegungsgefecht über ein paar Kilometer Lavawüste hinweg. Ein T-Bird der Cascade Orks schoss den Ares-T-Bird ab und verlangte das Wrack als Bezahlung für die Hilfe. Am Schluss hatte Mercers Gang ein Drittel ihrer Mitglieder verloren, aber den Ares-Trupp vernichtet, ein paar Drohnen erobert und die Hubschrauber abgeschossen. Der Kampf war spektakulär und brutal, wurde aber mit keinem Piep in den Nachrichten erwähnt.

Mercer hatte die Stellen markiert, an denen seine Leute und die Ares-Leute gefallen waren. Nach der Lieferung kam er zurück, um die Leichen einzusammeln. Dann traf er eine schwere Entscheidung und übergab die Leichen seiner Freunde, zusammen mit denen von Ares, den Ghulen.

Ich habe mit ihm über diese Entscheidung gesprochen, und er meinte, sie benützten ihre Körper nicht mehr und hätten wohl nichts dagegen, wenn diese Körper ein paar ihrer Freunde ernährten. Diese kompromisslose Einstellung zeigte, dass er auf dem Weg zu echter Professionalität war.

Der Aufruhr über diese Entscheidung legte sich am nächsten Tag und verging vollends, als ein paar Ghule der Gang Kisten voller sauberer, fast polierter Cyberware übergaben. Offenbar waren sieben der acht Ares-Leute stark vercybert gewesen, und es gab auch ein paar kleinere Teile, die toten Gangmitgliedern gehört hatten. Die nächsten paar Monate verbrachten viele aus Mercers Gang mit der Erholung nach Implantat-Operationen.

Dieser Erwerb neuer Einbauten hatte aber eine negative Konsequenz für Mercers Gang. Ares wollte eine bestimmte Datenbuchse unbedingt wieder. In ihr waren ein paar Dateien versteckt – Dateien, die Ares wirklich niemand anderen sehen lassen wollte. Also kam ein neuer Trupp, um das Ding zu holen.

Mercers Gang bot dem Viertel immer noch Schutz. Und weil es echter Schutz war, nicht nur Schutzgelderpressung, bekamen sie viele Tipps und Warnungen vor dem neuen Trupp.

Mercer grillte sich fast mit den Geistern, die er dem Ares-Team entgegen-schickte. Trotz der Geister, der neuen Cyberware und der neuen Waffen verlor er die Hälfte seiner übrigen Gang. Aber sie vernichteten den Ares-Trupp.

Mercer machte irgendwelchen astralen Hokuspokus, fand heraus, warum Ares sie gejagt hatte, und tauschte die Datenbuchse bei Ares gegen eine Wagenladung Ausrüstung ein.

Da seine Gang nun aber weniger als ein Dutzend Mitglieder hatte, fand Mercer, dass er, obwohl viele von ihnen jetzt stark vercybert waren, das Viertel nicht mehr schützen konnte. Also übergab er das Territorium mit etwas Starthilfe aus Cyberware und Ausrüstung einer anderen Gang. Mercers Gang wurde ein großes Runnerteam, das seine ersten paar Aufträge vom Tartarus-Ring bekam.

Mercer sorgte dafür, dass eroberte Ausrüstung nicht verkauft, sondern gereinigt, verpackt und dann in verschiedenen Lagern in Puyallup versteckt wurde.

Eines von diesen war etwas Besonderes: Ein Unterschlupf, der praktisch eine versteckte Festung war. Sein Decker BeeBee hatte Stadt- und Gebäudepläne von vor dem Ausbruch besorgt. Mercer ließ die aktuelle Lage der Lavaströme damit abgleichen und fand einige Gebäude, die große Keller und Garagen hatten, die nicht von den Lavaströmen berührt worden waren.

Die Eingänge aber waren es. Er ging zu einem dieser Keller, wo sehr viel Asche fiel, ließ ein Zelt an dem Obsidianfelsen aufstellen und von einem Geist einen Aschesturm verursachen, um das Zelt und die Spuren zu verbergen. Dann gruben sie sich durch den Felsen und hinunter in den Keller. Mercer ließ den Eingang durch Türen mit einer Obsidianaufgabe verbergen. Jetzt hatte er einen sicheren Unterschlupf, den sonst niemand kannte. Damit auch andere ihre Spuren verwischen konnten, wenn kein Geist mit Aschesturm bereit stand, kaufte er ein paar Laubbläser.

Oh. Ich sollte auch erwähnen, dass er vieles von dem Zeug, das er im Keller fand, verkaufte. Einiges davon bekam er als Antiquitäten los, da alles von vor dem Ausbruch 2017 stammte.

Mercer ließ kaum eine Chance aus. Er nutzte fast jede Möglichkeit, die sich ihm auf dem Weg vom Gossenabschaum zum respektierten Anführer eines Runnerteams bot.

Ich weiß nur von zwei echten Fehlern, die er gemacht hat: Mr. Johnson zu vertrauen und nicht unterzutauchen, nachdem er an diesem Johnson ein Exempel statuiert hatte. Ich weiß nicht, was er sich dabei gedacht hat. Er hätte sich leicht so lange verstecken können, bis Aztechnology die Lust verloren hätte.

- Jasper
- Er ist nicht tot. Nach dem ersten Attentat hatte er jemanden überredet, als Double aufzutreten. Dieses Double wurde zerfetzt.
- Anonymous
- Die Geschichte von dem Lager beinhaltet eine weitere Lektion zum Umgang mit Mr. Johnson. Manchmal kann man, wenn man schlau genug ist, sein eigener Johnson sein. Man kann einiges damit verdienen, Sachen zu finden, die anderen Leuten nicht auffallen.
- The Smiling Bandit



IN EUREM ALTER

Da stand ich nun. Ohne Drek.

So sollte man diese Art von Geschichte beginnen. Da stand ich nun. Ohne Drek. Mitten in etwas, das einmal einer der hässlichsten Momente in unserer an hässlichsten Momenten reichen Geschichte werden würde. Und durch die Luft flog so viel Blei, dass man die Wettervorhersage ändern musste. So beginnt unser Stamm keine Geschichten, aber es ist meine Geschichte. Sie beginnt vor etwa zwanzig Jahren, im Jahr 2050.

Mr. Johnson hatte ein paar arrivierte Shadowrunner zur Auftragsvergabe versammelt. Wenn ich „arriviert“ sage, meine ich, dass wir alle sechs Monate in den Schatten durchgehalten hatten, ohne dass wir die Gänseblümchen von unten sahen. Das ist besser als bei den meisten Leuten, die anfangen, sich „Shadowrunner“ zu nennen. Die Durchschnittswartezeit für Empfänger von Organen einzelner Runner beträgt etwa dreizehn Wochen.

Fünf Leute saßen am Tisch: vier Runner und ein Mann mit Geld. Ich mochte die Bar nicht. Die Beleuchtung war nicht nur wegen der Atmosphäre schummrig – die Stromrechnung war niedriger, und man musste seltener putzen. Ich ziehe den freien Himmel vor, auch an den Tagen, an denen man eine Atemmaske braucht. Und ich hätte auch nichts gegen mehr Licht gehabt. Der Geschmack des Soykafs war aber eine nette Überraschung.

Mr. Johnson war damit fertig, unsere Zähigkeit zu preisen, und begann, von sich und seiner Organisation zu erzählen. Wir ignorierten den Drek. Der Ork mir gegenüber unterbrach ihn und sagte, für uns wäre er einfach Mr. Johnson, und niemand würde vor, während oder nach dem Job von ihm erfahren. Der Rest von uns nickte, außer dem alten Tokioter, der im Schatten der freiliegenden Rohre saß. Der brauchte einen Moment und neigte kurz den Kopf. „Außerdem“, sagte keiner von uns laut, „belügen Sie uns wahrscheinlich sowieso.“

Also zum Job. Es war eine Ablenkung und Extraktion in den Cascades, also wusste ich gleich, warum Wichapi mich in der vorigen Nacht mit dem Job betraut hatte. Es gab eine kleine, aber gut bewaffnete Gang, die ihre Basis in einem Höhlenkomplex in den Bergen hatte, und ich fügte „Cascade Orks“ hinzu, bevor Johnson mit dem Satz fertig war. Wir sollten die Sicherheitsleute beschäftigt halten, während sich jemand einschlich und etwas holte. Dann sollten wir diesen Jemand extrahieren. Die Bezahlung war gut, aber nicht verdächtig gut.

Wir vier erklärten uns bereit für den Job. Das Frage- und Antwortspiel dauerte nicht lange, und dann stellte der Magier die entscheidende Frage: Wie erkennen wir die Zielperson? Mr. Johnson sagte,

wir brauchten nur die erste Person zu extrahieren, die sagen würde: „Die erste Wahrheit ist, dass wir alle Brüder sind.“ Das konnte man sich merken. Außerdem gab es Koordinaten und Einschätzungen des zu erwartenden Widerstands, der für eine gewöhnliche Gang recht hoch schien, aber noch weit von einer Konzern-Hochsicherheitstruppe entfernt war.

Danach spendierte uns Mr. Johnson noch eine Runde und ging. Damit hatten wir Gelegenheit, einander kennenzulernen. Ich bin eine recht umgängliche Person, also fing ich an. Ich erzählte nichts über meine Bodytech, aber sie konnten Augen und Buchsen sehen. „Du bist Crow, oder?“, fragte der Magier, und ich sagte: „Die Zöpfe sind keine Dekoration, Chummer.“ Wir beide lachten leise, aber die anderen beiden blinzelten verständnislos.

Der Ork nannte sich Cap – als Kurzform von Capreolus, wie ich später erfuhr. Er stellte sich als der dumme Schläger mit den großen Waffen vor. Er sah mit seinem Iro in Tarnfarben und der abgewetzten Kunstlederjacke auch genauso aus. Seine Bodytech – ein Cyberschädel, offensichtliche Beulen von Kunstmuskeln, glatte Dermalpanzerung und die unnatürliche elektronische Grazie der Reflexbooster – deuteten aber auf eigene Geheimnisse hin.

Die beiden anderen sahen einander eine Weile an, dann sprach der Magier. Ich sage „Magier“, weil er das offensichtlich war. Arkane Symbole wanden sich über seinen langen Mantel, Juwelen glitzerten an seinen spitzen Ohren und um seinen Hals. Mit dem Ziegenbart dazu sah der Mann wie die elfische Version eines verrückten Zirkusdirektors aus. Niemand tritt so auffällig auf, ohne ein Ass – wahrscheinlich ein magisches Ass – im Ärmel zu haben. Er zog an einer filterlosen Zigarette, von denen er während des Treffens etliche geraucht hatte, und stellte sich als „Dutchman“ vor. Er erklärte (und ich meine „erklärte“, nicht „sagte“), dass er die astrale Überwachung und die magische Verteidigung übernahm. Das passt genau, Chummer, war alles, was ich dachte.

Der letzte von uns, ein kleiner, älterer Japaner, der wie ein deplatziertes Sararimann aussah, wartete sehr lange, bevor er mit schwerem Akzent sagte: „Kein Englisch.“ Dutchman lachte wieder in sich hinein, Cap verdrehte die Augen, aber ich fragte: „*Nihongo-desu ka?*“ mit meinem besten Drek-Japanisch. Er nickte, und ich hielt eine Handfläche hoch und fischte in meiner Tasche nach einer Linguasoft. Ich schob den Chip ein und bekam wieder dieses Gefühl von „Wie konnte ich das nur vergessen?“. Dieses Gefühl bekomme ich immer, wenn ich einen Chip einschiebe. Dann übersetzte ich. Sein Name war Gandalufu, und er war ein



Rigger. Er versicherte uns, dass er Linguasofts an Bord hatte und mit uns über Funk würde kommunizieren können, wenn er eingestöpselt wäre. Ich wollte mehr von ihm wissen, und er war sehr höflich, sagte aber nicht viel mehr. Stattdessen lud er uns in seine Garage ein, um in Ruhe planen zu können. Wir wollten uns alle ausrüsten, und ich wollte bei ein paar Bekannten Erkundigungen einholen. Also beschlossen wir, uns zu trennen und dort wieder zu treffen.

Ich will euch nicht mit Details über die Gespräche mit Wichapi und dem Rest meiner Freunde langweilen. Etwa fünf Stunden später waren wir mit einigen Ausdrucken von Karten und Satellitenbildern in Gandalufus Garage. Eigentlich war es eher ein Hangar als eine Garage, gelegen am wilden Ende Redmonds. Der bemerkenswerteste Teil der Inneneinrichtung des großen Raums war ein Hughes WK-2 Stallion. Dieser Hubschrauber, und die Raketen daneben, an denen die roten Diebstahlsicherungen noch angebracht waren. Ich sah instinktiv nach oben und bemerkte, dass das Dach wie ein Garagentor geöffnet werden konnte. Diesmal, dachte ich, wird der Run wirklich gut.

Cap hatte seine massige Gestalt mithilfe einer formangepassten Panzerung unter der Kleidung und einer Panzerjacke darüber noch weiter verbreitert. Er hatte einige Waffen bei sich, und ich wusste nicht, ob die gefiederte Kriegskeule oder die Sturmkanone interessanter war. „Nur für alle Fälle“, sagte er. Er grinste mich an und tätschelte die tragbare Kanone. Geschäft ist Geschäft, aber man soll niemals einem lächelnden Ork trauen.

Ich hatte mein Sturmgepäck mit. Mein Sturmgewehr (natürlich mit Granatwerfer unter dem Lauf) hatte sein Smartgun-Kabel um den Schaft gewickelt. Ich trug die Ares Predator an der Hüfte, wie ich es immer getan hatte. Meine Zöpfe steckten

in der oberflächenbehandelten Panzerjacke. Das sieht nicht besonders einschüchternd aus, aber es hält sie aus dem Weg. Außerdem wäre es mit aufgesetztem Helm ohnehin kaum zu merken.

Der Magier hatte bei sich, was wir beim ersten Treffen gesehen hatten, nur um einen glänzenden Zylinder aus Kunstleder mit juwelenbesetztem Hutband erweitert. Ohne Witz.

Dutchman begann, während er die Karten auf einem Plastiktisch ausbreitete: „Wie sieht der Plan aus? Wir könnten leise vorgehen und sie einzeln erledigen.“

Gandalufu formte mit den Armen ein X. „Wir müssen als Ablenkung dienen“, übersetzte ich auf Englisch, „und meine Ausrüstung ist laut.“ Cap grunzte zustimmend, und ich fuhr fort: „Außerdem ist die Zielperson schon vor Ort, und je länger wir brauchen, desto eher wird er geschnappt.“

„Oder sie“, murmelte der lächelnde Ork. Ich nickte brüsk und fuhr fort.

„Ich sehe einen Hubschrauber, sechs Raketen, eine Sturmkanone und einen Magier, der genug Selbstvertrauen hat, um Glitzerkram zu tragen. Wir haben es meinen Quellen zufolge mit einer Gang von Cascade Orks zu tun. Wenn wir mit Feuer und Schwert einreiten, werden sie sich zerstreuen. Orks sind groß und stark, aber dumm und leicht zu ängstigen.“ Ich merkte zu spät, was ich gerade gesagt hatte, und mein Blick schoss zu Cap. Der hielt sich den Bauch vor Lachen. Ihr Geister! Wenn man keinem lächelnden Ork trauen soll, was zum Teufel soll man dann von einem fröhlichen halten?

Eine Stunde später waren wir in der Luft und flogen über den Baumwipfeln ostwärts Richtung Ziel. Ich war am linken Maschinengewehr, Cap am rechten. Er konnte sich nicht entscheiden, ob er die Bordwaffe oder seine Sturmkanone benutzen

sollte. Dutchman hatte sich auf einer der hinteren Bänke angeschnallt. Der Rigger war vorne und hatte das Fiberglaskabel aus der Konsole in seine Datenbuchse hinter dem rechten Ohr gesteckt. Wie in Trance sah ich zu, wie das Kabel vor und zurück schwang, bis mir plötzlich ein Gedanke kam. Ich stöpselte das Maschinengewehr an meine zweite Smartgunbuchse und das Sturmgewehr an die Primärbuchse. Dann sah ich einfach zu, wie die Kiefern vorbeizogen.

„Vier Minuten zum Ziel“, sagte eine Stimme über Funk. Dutchman benutzte Ohrstöpsel statt eines verlässlicheren Headsets, weil das offenbar das Tragen des Zylinders verhindert hätte. Cap und ich hatten Headware-Funk, also konnten wir über Funk genauso gut wie per Sprache kommunizieren. „Ich empfangen Telemetriedaten vom Radar, die bestätigt werden müssen. Bitte warten.“ Gandalufu hatte nicht geflunkert, als er gesagt hatte, seine Hardware würde übersetzen. Die simulierte Stimme war beinahe perfekt und, ehrlich gesagt, ein bisschen sexy. Aber vielleicht lag das auch nur am Adrenalin.

„Ich erkenne eine Festung“, sagte die Stimme nach ein paar Sekunden.

„Was?“ Ich murmelte subvokal, aber meine Headware ließ die Worte klar und deutlich über unseren sicheren Kanal kommen. „Kein Höhlenkomplex?“

„Es ist eine Festung“, antwortete Gandalufus Stimme.

„Wir haben ein paar Minuten“, sagte Dutchman lauter, als er musste. „Was meint ihr? Sollen wir abbrechen? Unsere Informationen waren eindeutig fehlerhaft.“

Wir blieben alle einen Moment ruhig und dachten nach. Ganz ehrlich. Ich hatte Angst, dass die Cascade Orks viel besser organisiert waren als je zuvor. Und zum ersten Mal seit über einem Jahr dachte ich an meinen Stamm.

Gandalufus synthetische, emotionslose Stimme kam über Funk und nannte eine bestimmte Zahl. Die Zahl war gut, aber nicht verdächtig gut. Ich musste nicht hinsehen; ich konnte spüren, dass die anderen still übereinstimmten: Wir hatten einen Auftrag angenommen. Und wir würden ihn ausführen, selbst wenn er völlig schief lief.

Als wir am Ziel waren, lief es sehr schief. Es gab etwa ein Dutzend Ziele, die in zwei Bunkern auf uns warteten. Die Bergflanke war ausgebaut worden, und statt einiger Höhlen sahen wir in 200 Metern Entfernung eine Stahlbetonfestung. Die Mündungsblitze tauchten auf, sobald wir den Wald verließen.

Der Stallion war vom Feuer der kleinen Waffen unbeeindruckt. Ich hörte ein Wummern von hinter mir und wusste, dass Cap sich für die eigene Waffe entschieden hatte. Ich eröffnete das Feuer mit dem Maschinengewehr. Einer der Feinde taumelte in den Bunker zurück, und Einschusslöcher blühten auf der Betonoberfläche auf, als mein Smartgunsystem

versuchte, das Ziel trotz der Bewegung des Hubschraubers, des Windes, der Entfernung und meiner eigenen Bewegungen zu halten.

„Foxtrott Drei“, sagte Gandalufus ruhige Funkstimme, und alles wurde von einem Strom brennenden Raketentreibstoffs übertönt. Der Rigger hielt sich nicht zurück, und jeweils drei Raketen mit hochexplosiver Hohlladung flogen auf jeden Bunker zu. Die Explosionen geschahen fast gleichzeitig, und meine Cyberohren dämpften den Lärm. Gandalufus Flugkünste machten aus der Schockwelle für uns ein leises Schaukeln. Dann hörte man einen Moment lang nichts außer den Rotorblättern, bis die Feinde wieder zu schießen begannen, wenn auch weniger oft als zuvor.

Plötzlich schlingerte der Hubschrauber nach links. Ich verlor den Griff am Maschinengewehr und wäre rausgefallen, wenn ich nicht gesichert gewesen wäre. Ich sah mich um und erblickte etwas, das wie ein Troll aus Stein aussah. Es schwebte neben uns und prügelte auf den Hubschrauber ein. „Geist!“, schrie Cap, und Dutchman sagte: „Ich glaube, das ist mein Amtsbereich.“ Der Magier sank ohnmächtig zusammen, und ich war sicher, dass sein Geist den Körper verlassen hatte, um gegen den Geist auf dessen eigener Ebene zu kämpfen. Und tatsächlich hörte der steinerne Riese auf, uns zu prügeln, und rang mit etwas, das nur er sehen konnte.

Der Hubschrauber kreiste wie eine fröhliche Gazelle um die zerschmetterte Festung. Ich richtete die Waffe aus und begann wieder zu schießen. Es war beeindruckend, dass unser Pilot den Hubschrauber trotz aller Manöver so ruhig halten konnte, dass Cap und ich ein sicheres Ziel hatten. Als der Stallion um die Nordseite der Lichtung kreiste, sah ich, wie der Geist in tausend Stücke zersprang. Jeder Kieselstein löste sich in Luft auf, bevor er den Boden berührte. Dutchman erwachte ein wenig verschlafen. „So ist es besser. Wenn wir jetzt noch den Schamanen ...“

Ich sah, wie die Luft einen gewellten Tunnel bildete, bevor etwas den Hubschrauber traf. Gandalufu schrie, als seine Sensoren überladen wurden, und ich konnte das Ozon riechen. Trotz des wilden Schlingerns konnte ich den Tunnel zurückverfolgen und die Ursache erkennen. Sie war kein Ork - das war offensichtlich - und stammte auch nicht von den Cascades. Kein indigener Schamane hätte ein Stück Armierungsstahl mit verschiedenfarbigen Fizzy-Pop-Dosen geschwungen.

„Wo kam das her?“, schrie unser Magier.

„Sie ist im Südostquadranten, vierzig Meter vom Bunker entfernt!“, schrie ich meine Schätzung zurück.

Er schnallte sich ab und schwankte hinter Cap. „Wo ist sie? Die verdammte Schlampe ist ein Baum!“ Er sah über Caps Schulter und bekam den abwesenden Ausdruck, den man bei der Benutzung eines optischen Zooms kriegt. Ich fragte mich, ob die einzigen natürlichen Augen unseres Teams dem Kerl gehörten, der sie bei Runs nie benutzte.

Dutchman nahm einen langen Zug von seiner Zigarette und blies den Rauch mit tödlicher Ruhe aus. Der Rauch wälzte sich, wie an der Schnur gezogen, auf die Schamanin zu und umgab sie mit einer plasstahlfarbenen Wolke. Ihre Haut wurde runzlig und dunkel, ihre Finger wurden länger, und Zweige wuchsen aus ihrem Kopf und Hals. Ich sah den Schrei eher, als dass ich ihn hörte. Ich wusste nicht, ob es daran lag, dass er zu weit weg, zu leise oder zu spät war.

Der Magier ließ sich wieder auf die Bank fallen, nahm den Hut ab und wischte sich den Schweiß von der Stirn. „Ich kann sie nicht ewig in diesem Zustand halten. Erweist du uns die Ehre, Cap?“ Die Sturmkanone knallte noch einmal laut, und das Geräusch von splitterndem Holz war unverkennbar. Die Lage schien sicher, und ich stöpselte das Maschinengewehr aus. Ich machte die FN HAR fertig, kommandierte sie mental, auf Feuerstoß zu schalten und die erste Kugel zu laden. Gandalufu setzte den Hubschrauber ab, dann glitt er aus dem Sitz auf den Boden. Ich verstehe nichts von Medizin, also stieg ich aus, um den Eingang und den Wald zu überwachen. Cap musste das auch gedacht haben, denn er tat auf der anderen Seite dasselbe. Der Magier kümmerte sich um den Rigger, aber keiner der beiden sah besonders gesund aus.

Ich begann, die Verwüstungen zu untersuchen, die wir angerichtet hatten. „Cap?“, fragte ich subvokal über Funk. „Sieh dir die Leichen an. Das sind keine Cascade Orks.“

„Nein.“ Er war kein Mann vieler Worte, aber wenigstens war er nicht mehr fröhlich. „Sieh mal, was die anhaben. Das sind keine eindeutigen Uniformen, aber beinahe.“ Ich konnte sehen, was er meinte. Panzerung und Kleidung sahen gebraucht, weggeworfen oder gestohlen aus. Aber alles war zu neu. Es gab keine Flecken, keine Falten, keine echten Gebrauchsspuren.

„Gib mir Deckung“, sagte ich und ging zu einem kleinen Haufen Körperteile. In der blutigen Unordnung war das Glitzern von Chrom und Plastik unverkennbar. „Ich sehe hier Bodytech, Cap.“ Ich kam zu der Schamanin, die zersplittert und wieder zu Fleisch geworden war. Es gab nicht mehr viel außer einer glibberigen Schmiere.

„Die Waffen sind auch nicht alt“, sagte Cap. „Ares-Modelle. Ich kenne keins davon. Du etwa?“ Ich kannte keine, und ich war zu sehr von der Vorstellung von Ares-Geheimtruppen, die mit Prototypen bewaffnet waren, eingenommen, um zu merken, dass Cap mich nicht mehr deckte. Also wurden wir so überrascht, dass wir fast unser Extraktionsziel beschossen hätten.

„Ihr müsst das Extraktionsteam sein“, sagte sie glücklich und brach auf dem Gras zusammen. Das war zwar nicht der richtige Code, aber wir waren damit zufrieden. Ihr Notfallarmband von DocWagon blinkte, aber wir waren viele Klicks außer Reichweite.

Cap hob sie auf und trug sie zum Stallion. Sein Blick sagte: „Ich wusste, dass es eine Frau ist.“ Aber

er sagte nichts. Als ich wieder angeschnallt war, war Gandalufu schon eingestöpselt, und Dutchman murmelte Zaubersprüche über unserer Zielperson. „Wahrscheinlich kommt sie durch“, sagte er müde, „aber ich kann es nicht garantieren. Es gibt keine äußeren Wunden, aber sie hat wahrscheinlich innere Blutungen. Wir sollten sie in Reichweite von DocWagon bringen.“ Ich nickte.

Auf dem Rückweg betrachtete ich unsere Beute. Sie war ein Mensch, wenn auch fast so klein wie eine Zwergin. Ich erkannte einige Buchsen in ihrem Schädel, darunter eine Datenbuchse und ein Schädelcyberdeck. Ich sah meine Gefährten an, die - von vorne nach hinten gesehen - eingestöpselt waren, den Wald betrachteten und schliefen. Die Neugier packte mich, und ich schnappte mir ein Datenkabel und stöpselte mich in ihr Deck ein.

Ich bin versteckt und warte auf die versprochene Ablenkung. Ich erkannte in den Tiefen meines Geistes, dass die Zielperson die ganze Mission mit einem Simrig aufgezeichnet hatte. Nicht nur aufgezeichnet, sondern auch kommentiert. Es war wie in der Schule, als man vier Stunden lang Dokumentationen ansehen und dann noch eine Stunde darüber schreiben musste. Dann höre ich es, lange bevor der Rest der Basis es hört. Ich mache mich auf den Weg, lasse mich in den Lüftungsschacht fallen, und der herannahende Hubschrauber übertönt den Lärm meines Abstiegs. Das Terminal ist genau dort, wo ich es erwartet hatte, ganz nahe am Ventilator. Ich stöpsle mich ein und bin in einem roten Raum, in dem statische Daten glitzern. Kein IC? Wie dumm von ihnen. Halt, da ist es. Ein dünner, roter Centurion, kaum sichtbar vor dem Hintergrund. Nett. Keine Zeit für Bewunderung; ich erhöhe Schleicher und gehe in den Hauptdatenspeicher. Suche, suche nach den Daten. Bericht über Anti-Astral-Verkehrungen, Esoterische Schamanentraditionen, Überprüfung des Astralraums in Obdachlosenheimen in Seattle: alles ins Headmem kopiert und vom Server gelöscht. Umdrehen, ausloggen, IC bewegt sich, zu spät bemerkt. Schwert trifft Persona, zu spät, kämpfen gegen zu viele Biofeedback-Kommandos, zu spät ... zu spät ... Ich liebe euch alle ...

„Schwarzes IC!“, schrie ich und riss das Kabel aus meiner Schläfe. Ich war in Sicherheit, es war nur eine Simulation. Aber wer einmal verbrannt wurde, vergisst das nie. Ich sah mich um, ob mein Spionieren bemerkt worden war. Der Magier murmelte im Schlaf, der Rigger hatte wohl nichts bemerkt, und der Ork tat zumindest so, als hätte er nichts gehört.

Ich ließ mich in den Sitz sinken und dachte nach. Ich konnte mir nicht vorstellen, was an den Dateien wichtig war, warum sie hier draußen gespeichert waren, warum man uns für sie bezahlte, und warum die Zielperson für Diebstahl und Löschen bezahlt wurde. Ich hatte ein komisches Gefühl, und ich höre immer auf meine komischen Gefühle.

Außer diesmal. Die Bezahlung war gut, aber nicht verdächtig gut.

RUNNER 2050

Die Welt des Jahres 2050 bietet Runnern besondere Herausforderungen. Es folgen einige Charaktere, die für die besonderen Umstände dieser Zeit entworfen wurden. Hierbei handelt es sich um Startcharaktere, komplett mit allen Regelwerten und einführenden Texten, die vorschlagen, wie sie mit dem Rest Welt interagieren könnten.

ADEPT

„Du bewegst dich wie ein schwangerer Pavian im Schlamm! Du weißt nicht, was ein Pavian ist? Scheiße! Du hast mir meinen Gag versaut! Ich muss dir wohl zeigen, wie man kämpft!“

„Hey Süße! Ich behandle meinen Körper wie einen Tempel. Möchtest du ihn nicht anbeten?“

„Ich weiß, was Sie denken. Ich könnte mit einem Kopfstoß einen Ziegelstein zerbrechen - aber wie sehe ich in einem Feuergefecht aus? Ich kann zurückschießen und vielleicht jemanden töten; aber ein echter Meister gerät gar nicht in Feuergefechte. Jemand mit meinem Talent hätte Ihre Bodyguards umgehen können, als Sie gestern ins Hotel eincheckten. Jemand mit meinen Fähigkeiten hätte keinen Alarm am hinteren Fenster ausgelöst, als er durch das Hinterfenster einstieg, als Sie sich rasierten, und Ihre Uhr und Socken stahl. Hier haben Sie Ihre Uhr zurück. Bin ich also für den Job qualifiziert?“

Der Adept ist ein Erwachter, der gelernt hat, sein Qi (oder Chi oder Ki) zu stärken. Statt Zauber zu wirken und Geister zu beschwören, kanalisiert er die Magie in sich selbst, um seine körperlichen und geistigen Fähigkeiten weit über das Normalmaß hinaus zu steigern. Der Adept kann seinen Körper als Waffe benutzen und sich genauso schnell wie ein Straßensamurai bewegen. Er passt mit seinen vielen Fertigkeiten, die ihn als Bodyguard, Spion, Dieb oder anderes glänzen lassen, perfekt in die Welt von *Shadowrun*. Der Adept ist aber mehr als eine nichtkybernetische Kampfmachine. Er hat seine Fertigkeiten mit Geduld und Disziplin verbessert und kann Konflikte auch durch Heimlichkeit und Vorausplanung vermeiden.



ADEPT

MENSCH

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
5	3	2	3	4	3	5	3	3	6	6

Zustandsmonitor (K/G): 11/10

Panzerung: 12

Limits: Körperlich 7(8), Geistig 4, Sozial 5

Initiative: 8(10) + 3W6

Vorteile: Beidhändigkeit, Bewegungstalent, Katzenhaft

Nachteile: Allergie (Selten, Leicht), Immunabstoßung

Aktionsfertigkeiten: Athletik-Fertigkeitsgruppe 3, Entfesseln 4, Gebräuche (Straße) 2 (+2), Pistolen 4, Schleichen 4(6), Schlosser (Magschlösser) 3 (+2), Verkleiden 3, Waffenloser Kampf 6(7), Wahrnehmung 4

Wissensfertigkeiten: Kampfkunst-Trideos 2, Kräuterkunde 3

Sprachfertigkeiten: Englisch 3, Japanisch 4, Koreanisch M

Adeptenkräfte: Geschärfter Sinn (Infrarotsicht), Gesteigerte Reflexe 2, Kampfsinn 2, Leichter Körper 1, Todeskralle, Verbesserte Fertigkeit 2 (Schleichen), Verbesserte Fertigkeit 1 (Waffenloser Kampf)

Ausrüstung: Beglaubigter Credstick, DocWagon-Vertrag (Basis, 1 Jahr), Panzerjacke [12], Elektronik-Kiste, Gefälschte SIN 6, Magschlossknacker 4, Lebensstil (Mittelschicht, 2 Monate), 2 Ersatzladestreifen, 30 Schuss Standardmunition, Taschensekretär, 4 Tranq-Patches 6

Waffen:

Browning Max-Power [Schwere Pistole | Präz. 5 | Schaden 8K | DK -1 | HM | RK - | 10(s)]

Connections:

Barkeeper (Einfluss 1, Loyalität 2)

Schieber (Einfluss 2, Loyalität 2)

Straßenjunge (Einfluss 1, Loyalität 1)

Startkapital: 1.575 + (4W6 x 100) ¥

BODYGUARD

„Halten Sie sich von Fenstern fern, bleiben Sie auf der geplanten Route, und wenn ich Ihnen sage, dass Sie laufen sollen, laufen Sie zu dem Ort, den ich auf Ihren Taschensekretär hochgeladen habe.“

„Sie könnten auch Konzernleute für die Sicherheit nutzen, aber können Sie sicher sein, wo deren Loyalität wirklich liegt? Wollen diese Leute Sie oder den Konzern beschützen? Andere sind vielleicht billiger, aber ich habe Referenzen und einen guten Ruf. Meine Augen und Ohren sind immer offen, aber mein Gedächtnis lässt mich manchmal im Stich, wenn Sie verstehen, was ich meine.“

„Wenn Sie arbeiten, gehen Sie vor und ich folge, aber wenn der Drek am Dampfen ist, bin ich der Boss. Es ist ein wenig wie beim Tanzen. Oder beim Urban Brawl.“

Mit dem Leben in den Schatten kommt die Erkenntnis, dass es immer Jobs gibt, bei denen Leute vor verschiedenen Gefahren geschützt werden sollen. Das kann aus persönlichen oder beruflichen Gründen nötig sein. Bodyguards sind eine

BODYGUARD

ORK

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
8	5	4(5)	6	3	4	4	3	2	1,9

Zustandsmonitor (K/G): 12/10

Panzerung: 12(14)

Limits: Körperlich 8(9), Geistig 5, Sozial 4

Initiative: 8(9) + 2W6

Nachteile: Schlaflosigkeit, SIN-Mensch (Staatlich)

Aktionsfertigkeiten: Einschüchtern 3, Elektronik-Fertigkeitsgruppe 2, Erste Hilfe 2, Gebräuche (Straße) 3 (+2), Heimlichkeit-Fertigkeitsgruppe 2, Pistolen (Halbautomatisch) 4 (+2), Verhandlung 4, Wahrnehmung 4

Wissensfertigkeiten: Gassenwissen (Puyallup Barrens) 2, Gassenwissen (Tacoma) 2, Seattler Straßengang 3, Sicherheitsprozeduren 2, Verstecke in Seattle 3

Sprachfertigkeiten: Englisch M, Japanisch 2, Salish 2

Bodytech: Dermalpanzerung 2, Reflexbooster 1, Smartlink, Talenteleitungen 3

Ausrüstung: Aktionssofts (Bodenfahrzeuge 3, Flugzeuge 3, Waffenloser Kampf 3), DocWagon-Vertrag (Basis, 1 Jahr), 3 Ersatzladestreifen, Ford Americar, Gefälschte SIN 5, Kleidung (Très Chic), Lebensstil (Mittelschicht, 1 Monat), Mobiltelefon (Ohrstöpsel), Panzerjacke [12], 60 Schuss Standardmunition, Taschensekretär, Wanzenscanner 4, White-Noise-Generator 2

Waffen:

Ares Predator [Schwere Pistole | Präz. 5(7) | Schaden 5K | DK -1 | HM | RK - | 15(s) | Smartgunsystem]

Connections:

Lone-Star-Streifenpolizist (Einfluss 1, Loyalität 2)

Schieber (Einfluss 3, Loyalität 3)

Startkapital: 2.065 + (4W6 x 100) ¥

einzigartige Gruppe von Charakteren, die ihre Zeit und ihre Fertigkeiten dem Schutz anderer widmen. Die Respektablen unter ihnen werden von japanischen Konzernen Yojimbo genannt werden; sie sind von ihrem guten Ruf sehr abhängig. Ein Fehler führt dazu, dass ein Yojimbo sich gleich einen anderen Beruf suchen muss. Die Jobs von Bodyguards - egal ob sie das langweilige Bewachen eines zurückgezogenen Einsiedlers, das lästige Babysitten einer Konzerngöre zur Verhinderung einer Entführung oder das aufregende Reisen mit einem jungen SimSinn-Star auf Tour sind - fordern sie immer bis an ihre Grenzen. Bodyguards handeln nach einem Moralkodex: Sie versprechen, ihr Leben zu riskieren, um das Leben eines Fremden zu schützen. Der Bodyguard hat eine vielfältige Gruppe von Freunden und Connections (auch solche, die er beschützt hat), was ihm einen guten Ruf verschafft. Außer wenn einer dieser Kunden schon im Grab liegt.

AUSGEBRANNTER MAGIER

„Magie ist wie das Arbeiten mit Elektrizität. Natürlich kann man sie für allerlei Dinge nutzen, aber irgendwann wird man eine zu hohe Spannung

AUSGEBRANNTER MAGIER

MENSCH

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
4	3	3	3	6	5	4	4	3	2	5,3

Zustandsmonitor (K/G): 10/11

Panzerung: 9

Limits: Körperlich 5, Geistig 7, Sozial 7

Initiative: 7 + 1W6

Vorteile: Freundliche Geister (Wasser), Zweisprachig

Aktionsfertigkeiten: Akrobatik 2, Arkana 3, Askennen 3, Binden 4, Gebräuche (Straße) 3 (+2), Gewehre (Schrotflinte) 2 (+2), Klingenwaffen 3, Pistolen (Halbautomatisch) 3 (+2), Schauspielerei-Fertigkeitsgruppe 5, Spruchzauberei 6, Wahrnehmung 4

Wissensfertigkeiten: Magietheorie 5, Musikgruppen 2, Parabotanik 4, Parazoologie 4

Sprachfertigkeiten: Englisch 3, Spanisch M, Uto-Aztekisch M

Bodytech: Cyberaugen [Infrarotsicht, Restlichtverstärkung], Nagelmesser, Smartlink (Alphaware)

Zauber: Feuerball, Kampfsinn, Levitieren, Magie Entdecken, Manablitz, Zauberring

Ausrüstung: Beglaubigter Credstick, Bindungsmaterialien für Elementare (Kraftstufe 3), DocWagon-Vertrag (Gold, 1 Jahr), 2 Ersatzladestreifen, 10 Schuss Explosivmunition, Gefälschte SIN 4, Gefütterter Mantel [9], Lebensstil (Unterschicht, 4 Monate), 10 Schuss Schrotflintenmunition, Smartbrille, 20 Schuss Standardmunition, Taschensekretär

Waffen:

Fichetti Security 500 [Leichte Pistole | Präz. 6(8) | Schaden 7K | DK - | HM | RK (1) | 10(s) | Smartgunsystem]
 Defiance T-250 [Schrotflinte | Präz. 4 | Schaden 12K(f) | DK +4 | HM | RK - | 5(m) | 5 Schuss Schrotflintenmunition]

Connections:

Barkeeper (Einfluss 1, Loyalität 2)
 Schieber (Einfluss 2, Loyalität 2)
 Taliskrämer (Einfluss 3, Loyalität 2)

Startkapital: 525 + (3W6 x 60) ¥

anlegen und einen Stromschlag bekommen. Die Behauptung, dass man stärker würde, wenn einen etwas nicht umbringt, ist ein Haufen Dreck. Vertrau mir, Junge. Irgendwann wirst du herausfinden, dass eine Smartgun viel verlässlicher ist als ein Feuerball. Und das wird dich nichts außer dem Preis der Munition kosten.“

Der ausgebrannte Magier ist zynisch und, nach einem menschlichen Verlust oder einer Verwundung, die seine Fähigkeiten verkümmern ließ, von der Magie enttäuscht. Er begann, Magie durch Technologie zu ersetzen. Der Einbau von Bodytech hat ihn auf den bitteren Pfad zur völligen Abkehr von etwas gebracht, was viele Leute selbst in ihren Träumen nicht sehen oder tun können. Ironischerweise gibt es immer noch einen kleinen Teil in ihm, der den Funken der Magie, die er einst liebte, anfacht und sich an Talismane und Fetische klammert. Er lebt ein neues Leben in den Schatten und meidet seine früheren Bekannten - sowohl, um nicht an seine früheren Fähigkeiten erinnert zu





werden, als auch, damit niemand seinen Verlust ausnutzen kann. Wenn er seine Fertigkeiten wieder im Griff hat – egal, ob sie magischer oder mundaner Natur sind –, wird er sich diesen Leuten vielleicht wieder zuwenden.

DECKERIN

„Ich bin eine Hexe der Technologie. Meine Tricks und Zaubereien sind Bits und Bytes in der Sprache der Maschine. Der mächtige Computer ist mir zu Willen und gehorcht jedem meiner Gedanken.“

DECKERIN

MENSCH

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
4	4	4	3	3	6	5	3	5	5,7

Zustandsmonitor (K/G): 10/10

Panzerung: 9

Limits: Körperlich 5, Geistig 7, Sozial 5

Initiative: 9 + 1W6

Nachteile: Schwaches Immunsystem

Aktionsfertigkeiten: Bodenfahrzeuge (Motorräder) 3 (+2), Cracken-Fertigkeitsgruppe 4, Computer 5, Gebräuche (Straße) 4 (+2), Hardware 3, Knüppel (Schlagstöcke) 2 (+2), Software 4, Pistolen (Halbautomatisch) 3 (+2)

Wissensfertigkeiten: Computertheorie 6, Matrixsicherheit 4, Matrixspiele 3, Matrixtreffpunkte 4, Musikgruppen 3

Sprachfertigkeiten: Englisch M, Gälisch 2

Bodytech: Datenbuchse, Headware-Memory (20 Mp)

Ausrüstung: Datendecoder 4, Datenleitungsscanner 4, Datenleitungswanze 5, DocWagon-Vertrag (Basis, 1 Jahr), Elektronik-Kiste, Fuchi Cyber-4 [MPCP 4, Härte 3, Aktiver Speicher 4, I/O-Geschwindigkeit 3, Speicherbänke 200], Gefälschte SIN 4, Lebensstil (Mittelschicht, 2 Monate), Panzerweste [9], Schnelllader, 30 Schuss Standardmunition, Smartbrille, Tarnholster, Taschensekretär, Yamaha Rapier

Programme: Angriff 6, Schmöker 4, Täuschung 4

Waffen:

Ruger Super Warhawk [Schwere Pistole | Präz. 5(7) | Schaden 9K | DK -2 | EM | RK - | 6(tr) | Smartgunsystem]

Connections:

Reporter (Einfluss 2, Loyalität 2)

Schieber (Einfluss 2, Loyalität 3)

Startkapital: 1.730 + (4W6 x 100) ¥

„Ich bin kein Script-Kid, das mit einer Schildkröte im Keller seiner Eltern hackt. Ich bin eine Deckerin. Das ist mein Deck. Du willst, dass ich IC cracke? Du brauchst wichtige Daten? Dann bin ich die Frau, die du brauchst. Ich habe SOTA-Software, die an den Besten der Besten vorbeikommt. Es gibt keinen Spürhund der Kons, der meine Spur verfolgen könnte. Ich bin ein Gespenst im Gitter. In der Matrix kann man nur meinen Straßennamen hören. Wenn ich das will.“



„Dieser Credstick sollte ziemlich voll sein, Chummer. Ich bin nicht billig. Ich spiele in der Oberliga, wie FastJack. Nur mit besserem Spielzeug und einer frischeren Einstellung.“

Decker sind die Nachfolger der Hacker des späten 20. Jahrhunderts. Die Deckerin hat mit der Technologie, die nach dem Großen Crash und den Kämpfen von Echo Mirage gegen das Virus entwickelt wurde, den Konzernen in brutalen virtuellen Kämpfen mit Geist und Software die Stirn geboten. Sie stößt sich ein, manipuliert den Datenfluss nach Belieben und sucht nach dem großen Coup oder dem legendären Run, der sie in die Annalen der Matrix eintragen könnte.

DETEKTIVIN

DETEKTIVIN

MENSCH

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
3	4	3	3	4	4	5	6	7	6

Zustandsmonitor (K/G): 10/10

Panzerung: 9

Limits: Körperlich 4, Geistig 6, Sozial 8

Initiative: 8 + 1W6

Vorteile: Analytischer Geist, Fotografisches Gedächtnis, Schnellheilung, Überlebenswille 1, Unauffälligkeit

Nachteile: SIN-Mensch (Staatlich)

Aktionsfertigkeiten: Bodenfahrzeuge 3, Computer 4, Erste Hilfe 2, Gebräuche (Konzerne) 4 (+2), Heimlichkeit-Fertigkeitsgruppe 5, Pistolen (Halbautomatisch) 3 (+2), Schlosser 5, Verhandlung 4, Waffenloser Kampf 4, Wahrnehmung 5

Wissensfertigkeiten: Ares 4, Konzernpolitik 4, Seattler Schwarzmarkt 3, Sicherheitssysteme 5

Sprachfertigkeiten: Englisch M, Russisch 1, Tlinglit 1

Ausrüstung: Elektronik-Kiste, 1 Ersatzladestreifen, Ford Americar (wettergegerbt), Gefälschte SIN 6, Lebensstil (Mittelschicht, 4 Monate), Mikro-Rekorder, Mobiltelefon (Handgelenk), Panzerweste [9], Sichtgerät [Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Sichtvergrößerung], Smartbrille (Restlichtverstärkung), 10 Schuss Standardmunition (Holdout-Pistole), 30 Schuss Standardmunition (Schwere Pistole), Tarnholster, Taschensekretär

Waffen:

Ares Predator [Schwere Pistole | Präz. 5(7) | Schaden 8K | DK -1 | HM | RK - | 15(s) | Smartgunsystem]
Walther Palm Pistol [Holdout-Pistole | Präz. 4 | Schaden 7K | DK - | EM/SM | RK - | 2(k)]

Connections:

Konzernsekretärin #1 (Einfluss 2, Loyalität 1)
Konzernsekretärin #2 (Einfluss 2, Loyalität 1)
Mafia-Geldeintreiber (Einfluss 1, Loyalität 2)
Schieber (Einfluss 2, Loyalität 2)
Streifenpolizist (Einfluss 2, Loyalität 1)
Troll-Rausschmeißer (Einfluss 1, Loyalität 1)

Startkapital: 1.115 + (4W6 x 100) ¥





„Ihr Ehemann ist also gestern nicht von der Arbeit heimgekommen? Gibt es in der Gegend Bunnaku-Salons? Egal. Ich finde ihn. Schicken Sie mir seine Telefonnummer und mein Honorar, und ich bringe ihn in ein paar Tagen zurück.“

„Peter. Erinnerst du dich, wie ich deinem Bruder mit ein paar Beweisen bei der Scheidung geholfen habe? Ich müsste mal kurz in die Ladelisten vom letzten Dienstag schauen. Ich werde sicher nichts stehlen; du hast ja mein Büro gesehen. Wo sollte ich das Zeug verstecken?“

Die Detektivin ist kein Straßensamurai, und sie lebt in dem Graubereich der Legalität, den die meisten Runner nur kurz besuchen. Sie nutzt die Straße und ihre Connections, um die Antworten zu bekommen, die ihre Kunden haben wollen. Konzerne haben viel zu verbergen, und es ist kein Wunder, dass ihre Arbeit sie manchmal mit ihnen in Konflikt bringt. Die Detektivin ist sich auch nicht zu schade, einzubrechen oder zu spionieren, um ihren Job zu Ende zu bringen. Ihr Tagesjob ist vielleicht legal, aber sie kann nachts auch als Runnerin arbeiten, wenn das Geld knapp wird.

EX-KONZERNMANN

„Lassen Sie uns eines klarstellen: Meine Ergebenheit gegenüber dem Mutterkonzern hat ihr Ende gefunden. Wenn der Job gegen einen seiner Aktivposten geht, bin ich auf Ihrer Seite. Glauben Sie den Gerüchten des letzten Monats bei Federated-Boeing wirklich? Nur ein Amateur würde so viel Lärm verursachen. Außerdem gibt es keinen Beweis für meine Anwesenheit. Ich arbeite mit derselben Professionalität wie früher, und ich stelle immer noch keine Fragen. Wenn ich den Job nicht erledigen kann, finde ich wahrscheinlich jemanden, der es kann. Also lassen Sie uns über die Details und mein Honorar sprechen.“

Der Ex-Konzernmann hatte eine geregelte Arbeit, Vorteile und Privilegien im Konzern. Er genoss alle Vorzüge, die ein Konzern gewähren konnte. Dann erkannte er eines Tages die Korruption oder Ungerechtigkeit, die sein Konzern zu verantworten hatte. Schlimmer noch: Er erkannte, dass einige seiner Aufträge zu diesem Unrecht beigetragen hatten. Er kündigte und ging seinen eigenen

EX-KONZERNMANN

MENSCH

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
5	3(4)	4(6)	4(5)	3	3	4	2	5	1,1

Zustandsmonitor (K/G): 11/10

Panzerung: 12

Limits: Körperlich 6(7), Geistig 5, Sozial 3

Initiative: 8(10) + 3W6

Aktionsfertigkeiten: Bodenfahrzeuge (Radfahrzeuge) 2 (+2), Computer 2, Einschüchtern (Körperlich) 1 (+2), Erste Hilfe 4, Gebräuche (Konzerne) 4 (+2), Nahkampf-Fertigkeitsgruppe 3, Pistolen 3, Schleichen 4, Schnellfeuerwaffen (Maschinenpistolen) 4 (+2)

Wissensfertigkeiten: Lone-Star-Prozeduren 3, Politik des Mutterkonzerns 3, Sicherheit des Mutterkonzerns 3, Sicherheitsausrüstung 3

Sprachfertigkeiten: Englisch M, Deutsch 2

Bodytech: Datenbuchse, Displayverbindung, Kunstmuskeln 1 (Alphaware), Reflexbooster 2, Smartlink, Schadenskompensator 3

Ausrüstung: Bulldog Step-Van, DocWagon-Vertrag (Gold, 1 Jahr), 1 Ersatzladestreifen (Leichte Pistole), 2 Ersatzladestreifen (MP), Gefälschte SIN 6, Lebensstil (Mittelschicht, 2 Monate), Medkit, Mobiltelefon (Ohrstöpsel), Panzerjacke [12], Sichtgerät [mit Infrarotsicht, Sichtvergrößerung], 10 Schuss Standardmunition (Leichte Pistole), 60 Schuss Standardmunition (MP), Störsender 4, Survival-Kit, Taschensekretär, 5 Tranq-Patches 5, 5 Trauma-Patches, Wanzenscanner 4, White-Noise-Generator 6

Waffen:

Fichetti Security 500 [Leichte Pistole | Präz. 6 | Schaden 7K | DK - | HM | RK (1) | 10(s) | Smartgunsystem]
 HK227 [MP | Präz. 5(6) | Schaden 7K | DK - | HM/SM/AM | RK (1) | 28(s)]

Connections:

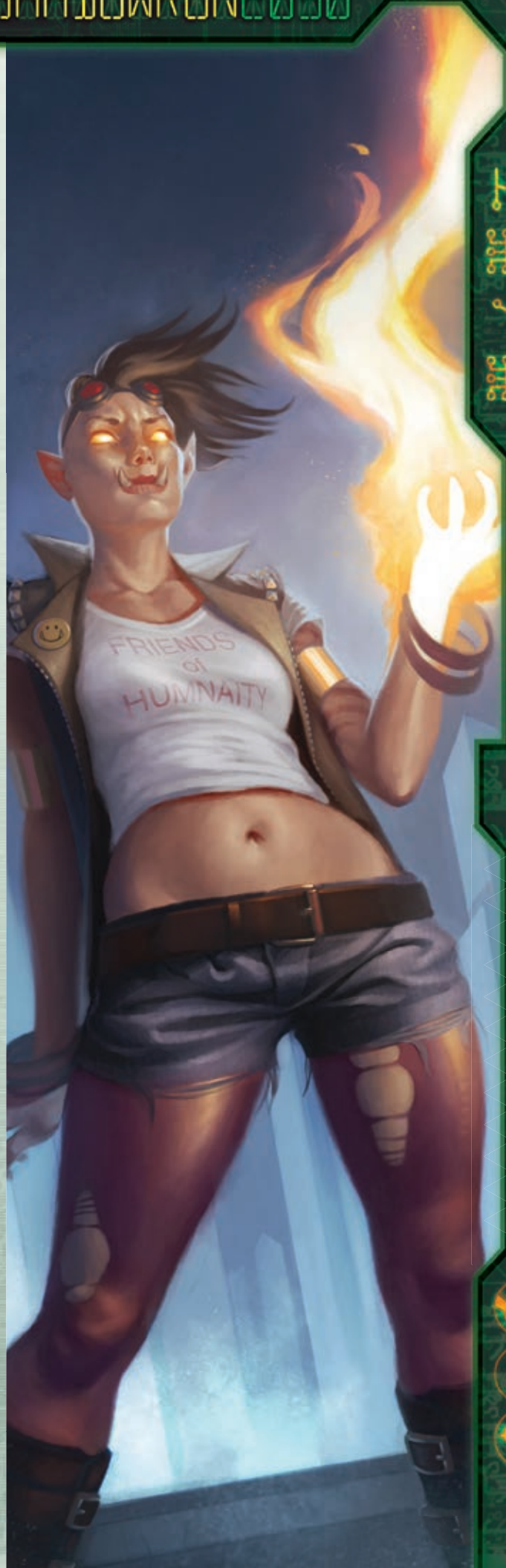
Konzernsekretärin (Einfluss 1, Loyalität 2)
 Konzernoffizier (Einfluss 2, Loyalität 3)
 Schieber (Einfluss 2, Loyalität 2)
 Yakuza-Boss (Einfluss 2, Loyalität 2)

Startkapital: 3.265 + (4W6 x 100) ¥

Weg; meist unter dem Radar des Konzerns, damit dieser ihm die Spielzeuge, die er als Abfindung mitgenommen hatte, nicht abjagte. Eines Tages wird er endlich ein wenig Unrecht wiedergutmacht, ein paar Rechnungen beglichen haben und sich zur Ruhe setzen.

EHEMALIGE LOHNMAGIERIN

„Sie sehen selbst, dass meine Begabung hoch genug ist, dass ich keiner Referenzen bedarf. Wir wollen unsere profitable Übereinkunft nicht mit nutzlosen Informationen vergällen, und ich werde nicht über die Vergangenheit sprechen. Ich bin eine freie Mitarbeiterin und sehr versiert in Hexerei, Ritualen und Verzauberung. Setzen Sie sich doch, erzählen Sie mir von Ihrem Problem, und ich werde überlegen, wie meine Talente zur Lösung beitragen können.“





ESB

EHEMALIGE LOHNMAGIERIN

ORKIN

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
4	3	4	3	6	4	4	5	1	6	6

Zustandsmonitor (K/G): 10/11

Panzerung: 9

Limits: Körperlich 5, Geistig 6, Sozial 8

Initiative: 8 + 1W6

Vorteile: Erhöhte Konzentrationsfähigkeit 1, Schnellheilung

Nachteile: SIN-Mensch (kriminell)

Aktionsfertigkeiten: Antimagie 5, Astralkampf 4, Binden 5, Gebräuche (Konzern) 2 (+2), Pistolen (Halbautomatisch) 2 (+2), Spruchzauberei 6, Verbannen 3, Verhandlung 2, Wahrnehmung 3

Wissensfertigkeiten: Magietheorie 5, Parageologie 3, Politik des Mutterkonzerns 3, Psychologie 2

Sprachfertigkeiten: Englisch M, Latein 3

Zauber: Betäubungsblitz, Feuerball, Geistessonde, Heilen, Levitieren, Manablitz, Panzerung, Physische Barriere, Reflexe Steigern, Unsichtbarkeit

Ausrüstung: Beglaubigter Credstick, Bindungsmaterialien für Elementare (Kraftstufe 3), DocWagon-Vertrag (Gold, 1 Jahr), 1 Ersatzladestreifen, Gefälschte SIN 4, Gefütterter Mantel [9], Hermetische Bibliothek 3 (Digital), Lebensstil (Mittelschicht, 3 Monate), Smartbrille, 30 Schuss Standardmunition, Tarnholster, Taschensekretär

Waffen:

Ares Predator [Schwere Pistole | Präz. 5(7) | Schaden 8K | DK -1 | HM | RK - | 15(s) | Smartgunsystem]

Connections:

- Konzernangestellter (Einfluss 1, Loyalität 2)
- Magischer Ermittler (Einfluss 2, Loyalität 3)
- Schieber (Einfluss 2, Loyalität 2)
- Taliskrämer (Einfluss 1, Loyalität 2)

Startkapital: 2.710 + (4W6 x 100) ¥

Die ehemalige Lohnmagierin lebte das behütete Leben im Konzern, mit Gratis-Bildung, Zugang zu okkulten Bibliotheken und der Einführung in eine konzerngesponserte Gilde. Aber wie der Ex-Konzernmann hat sie sich nicht gut in den Konzern eingelebt. Vielleicht ist sie nach dem Aufdecken von Korruption abgestoßen, vielleicht stellt sie sich das Leben in den Schatten spannend vor, vielleicht wollte sie auch einfach der erdrückenden Umarmung des Konzerns entfliehen. Auf jeden Fall wurde sie zur Freischaffenden und begann ihre Karriere auf der Straße mit allem, was sie mitnehmen konnte. Ihren ehemaligen Arbeitgebern gefällt das nicht. Sie hatten viel in die Magierin investiert, daher wollen sie ihr jetzt das Leben so schwer machen, dass sie reumütig zurückkehrt. Sie hat eine hervorragende Ausbildung und nutzt sie nach ihrem Gutdünken, in der Hoffnung, ein paar Rechnungen begleichen zu können.

RIGGERIN

„Die meisten Leute verstehen uns nicht. Es ist das eine, hinter dem Lenkrad zu sitzen und die

RIGGERIN

MENSCH

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
4	4	6	4	3	5	4	2	5	1,35

Zustandsmonitor (K/G): 10/10**Panzerung:** 12**Limits:** Körperlich 6, Geistig 6, Sozial 3**Initiative:** 10 + 1W6**Vorteile:** Rennpilot, Technisches Improvisationstalent**Aktionsfertigkeiten:** Bodenfahrzeuge (Radfahrzeuge) 5 (+2), Computer 2, Flugzeuge 2, Getränke (Konzerne) 2 (+2), Geschütze 4, Hardware 2, Knüppel 2, Läufer 2, Mechanik-Fertigkeitsgruppe 2, Pistolen 3, Wahrnehmung 3**Wissensfertigkeiten:** Combatbiking 3, Historische Bodenfahrzeuge 5, Urban Brawl 2, Verbrennungsmotoren 4**Sprachfertigkeiten:** Deutsch 4, Englisch M**Bodytech:** Cyberaugen [mit Blitzkompensation, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung], Datenbuchse, Funkgerät, Riggerkontrolle 2, Smartlink**Ausrüstung:** DocWagon-Vertrag (Gold, 1 Jahr), 2 Ersatzladestreifen, Eurocar Westwind 2000 (mit Riggerinterface), Fahrzeugmechanik-Laden, Fernsteuerdeck 3, Gefälschte SIN 4, Harley-Davidson Scorpion, Lebensstil (Mittelschicht, 2 Monate), Panzerjacke [12], 60 Schuss Standardmunition, Taschensekretär, Überwachungsdrohne**Waffen:**

Ares Predator [Schwere Pistole | Präz. 5(7) | Schaden 8K | DK -1 | HM | RK - | 15(s) | Smartgunsystem]

Connections:Mechaniker (Einfluss 2, Loyalität 1)
Schieber (Einfluss 2, Loyalität 1)**Startkapital:** 2.770 + (4W6 x 100) ¥

Geschwindigkeitsbegrenzungen zu überschreiten. Das Fahrzeug zu sein ist etwas ganz anderes. Man spürt, wenn der Motor auf Touren kommt, wie man das Anspannen von Muskeln spürt; man fühlt, wie die Luft über die Karosserie streicht. Das ist ein unvergleichlicher Adrenalinkick.“

„Wenn du in der Stadt rumgefahren werden willst, ruf ein Taxi. Wenn du aus der Stadt raus und mit halsbrecherischer Geschwindigkeit den Bullen entkommen willst, ruf mich.“

Die Riggerin ist hochspezialisiert, ein Konsolen-Cowgirl, eine Fahrzeug-Persona. Sie tauscht ihre normale Wahrnehmung gegen digitale Übersetzungen aus den Komponenten des Fahrzeugs ein. Wenn sie eingestöpselt ist, erlebt und lenkt sie das Fahrzeug, als wäre es ihr eigener Körper. Dieses Eintauchen lässt sie schneller und präziser reagieren, als es die besten normalen Fahrer können. Schaden am Fahrzeug wird ebenfalls durch schmerzhaftes Feedback an ihren Geist übertragen. Letzten Endes kann die Riggerin aber ihre Wahrnehmung von der Maschine trennen, weggehen und nicht mehr an sie denken. Bis sie dann schläft und die Träume eines Fahrzeugs träumt.

SOELDNER

„Ich arbeite für Geld, für Glasperlen oder für jede Sache, an die du glaubst. Solange der Preis stimmt.“

„Munition sparen ist für Schwächlinge. Wenn ich auf dich schieße, schieße ich aus vollen Rohren – sowohl aus Respekt vor dem Gegner als auch, weil ich nicht will, dass du zurückschießt. Hast du ein Problem damit, dass ich ein Troll bin? Das wäre schlecht. Es ist teuer, einen Watari-Kashi-Troll reinlegen zu wollen.“

Söldner und Straßensamurai sind einander in Aussehen und Verhalten manchmal ähnlich, unterscheiden sich aber in ihrer Moral und ihrem Verhaltenskodex. Söldner arbeiten für den Meistbietenden und geben wenig darauf, was der Job wirklich ist, solange sie bezahlt werden. Straßensamurai haben einen Ehrenkodex, der darüber hinausgeht. Söldner werden von den Japanokons

SOELDNER

TROLL

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
7	3	4(6)	8	3	2	4	2	1	1,2

Zustandsmonitor (K/G): 14/10**Panzerung:** 12(13)**Limits:** Körperlich 9(10), Geistig 4, Sozial 3**Initiative:** 9(11) + 3W6**Vorteile:** Mut**Nachteile:** SIN-Mensch (Kriminell)**Aktionsfertigkeiten:** Getränke (Straße) 1 (+2), Klingengewaffen (Kampfaxt) 3 (+2), Pistolen 2, Schleichen 2, Schnellfeuerwaffen 4, Schwere Waffen 3, Sprengstoffe 2, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 3**Wissensfertigkeiten:** Architektur 4, Sprengstoffe 4**Sprachfertigkeiten:** Deutsch 4, Englisch M**Bodytech:** Cyberaugen [mit Infrarotsicht, Restlichtverstärkung], Cyberarm rechts [Alphaware, offensichtlich, maßgeschneidert, STR 8, Cybergun (Schwere Pistole) mit Smartgunsystem, Sporn (einziehbar)], Cyberbein rechts [Alphaware, offensichtlich, maßgeschneidert, STR 8, Sporn (einziehbar)], Datenbuchse, Reflexbooster 2 (Alphaware), Smartlink (Alphaware)**Ausrüstung:** DocWagon-Vertrag (Gold, 1 Jahr), 50 Schuss Explosivmunition, Gefälschte SIN 4, Harley-Davidson Scorpion, Lebensstil (Unterschicht, 6 Monate), Mikro-Transceiver, 100 Schuss Standardmunition, Panzerjacke [12], Taschensekretär**Waffen:**

Kampfaxt [Klingewaffe | Reichweite 2 | Präz. 4 | Schaden 13K | DK -4]

AK-97 [Sturmgewehr | Präz. 5(7) | Schaden 10K | DK -2 | HM/SM/AM | RK - | 22(s) | Smartgunsystem]

Ingram Valiant [LMG | Präz. 5(7) | Schaden 9K | DK -2 | SM/AM | RK 3 | 50(s) | Smartgunsystem]

Connections:

Schieber (Einfluss 2, Loyalität 1)

Waffenhändler (Einfluss 2, Loyalität 1)

Startkapital: 4.630 + (3W6 x 60) ¥



„Watari-Kashi“ genannt, und manche Johnsons heuern sie ungern für Jobs an, die Finesse verlangen oder eine Möglichkeit zur Rache eröffnen könnten. Der Ruf eines Söldners ist Fluch und Segen zugleich. Es gibt viel Arbeit, wenig nachzudenken, aber der Job ist brutal und anstrengend. Bodytech ist lebensnotwendig, nicht nur eine Frage des Lebensstils.

ROCKER

„Die blendenden Lichter, die Kameras, der Beat, das Brüllen der Masse: Ich lebe und atme die Rockmusik! Es ist der Zauber, Chummer. Niemand kann mich stoppen oder zum Schweigen bringen, wenn ich auf der Bühne bin. Was ich sage, lässt die Massen aufheulen! Vielleicht habe ich noch keinen großen Hit. Aber hier haben auch Concrete Dreams gespielt, bevor sie ganz groß rauskamen. Jetzt bin ich dran. Abflug zu den Sternen, Chummer! Abflug zu den Sternen!“

„Verändere besser dein Tempo, Chummer, sonst kriegst du ein Schlagzeugsolo vom LMG zu spüren!“

ROCKER

ELF

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
3	5	4(6)	4	3	4	4	8	1	3,85

Zustandsmonitor (K/G): 10/10

Panzerung: 12

Limits: Körperlich 5(6), Geistig 5, Sozial 8

Initiative: 8(10) + 2W6

Vorteile: Beidhändigkeit, Soziales Chamäleon, Vertrautes Terrain (Musikbranche)

Aktionsfertigkeiten: Bodenfahrzeuge 1, Computer 3, Getränke (Medien) 4 (+2), Handwerk (Synth-Gitarre) 4 (+2), Pistolen 3, Schauspielerei-Fertigkeitsgruppe 2, Überreden 4, Verkleiden 2, Waffenloser Kampf (MMA) 2 (+2), Wahrnehmung 2

Wissensfertigkeiten: Französische Küche 2, Musiktheorie 4, Neue Musikgruppen 3

Sprachfertigkeiten: Englisch M, Französisch 3, Japanisch 4

Bodytech: Datenbuchse, Synthlink, Verstärkte Reflexe 2

Ausrüstung: 1 Ersatzladestreifen, Gefälschte SIN 4, Kleidung (Très Chic), Lebensstil (Luxus, 2 Monate), Panzerjacke [12], Sichtgerät [mit Infrarotsicht, Sichtvergrößerung], 60 Schuss Standardmunition, Synth-Gitarre, Taschensekretär, Yamaha Rapier

Waffen:

Beretta Modell 101T [Leichte Pistole | Präz. 6 | Schaden 6K | DK - | HM | RK - | 12(s)]

Connections:

- Bandmitglied (Einfluss 1, Loyalität 3)
- Blogger (Einfluss 1, Loyalität 2)
- Dealer (Einfluss 1, Loyalität 1)
- Groupie (Einfluss 1, Loyalität 4)
- Musikagent (Einfluss 3, Loyalität 3)
- Schieber (Einfluss 2, Loyalität 2)

Startkapital: 1.725 + (6W6 x 1.000) ¥



Der Rocker ist kein professioneller Shadowrunner. Er ist jemand, der etwas erleben will. Er macht mit, um den Kick zu bekommen, der ihm als Muse für seine Musik dienen soll. Der Rocker hat viele Fertigkeiten, die in Runs über das bloße Töten hinaus nützlich sein können, besonders, wenn ein Frontalangriff unmöglich ist. Er hat sich auf die harte Tour von der Straße hochgearbeitet und will nicht wieder zurück. Er wird sowohl die Schatten als auch das Rampenlicht nutzen, um es bis ganz nach oben zu schaffen.

SCHAMANE

„Der Graue Himmel und der Winterwind werden uns bei unserer Mission beschützen. Ganz ehrlich. Ich stehe gut mit ihnen. Ich sehe die Verbindungen lebender Dinge zur astralen Welt, und ich sehe, dass du wegen irgendetwas beunruhigt scheinst. Erzähl mir deine Sorgen, ich kann dir vielleicht helfen.“

„Ich habe ein ungutes Gefühl in diesem Haus. Lasst mich den Herdgeist des Gebäudes kontaktieren. Er soll uns führen.“

SCHAMANE

MENSCH

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
3	2	3	3	5	3	4	5	3	6	6

Zustandsmonitor (K/G): 10/11

Panzerung: 9

Limits: Körperlich 4, Geistig 5, Sozial 7

Initiative: 7 + 1W6

Vorteile: Schnellheilung, Schutzgeist (Bär)

Aktionsfertigkeiten: Alchemie 4, Arkana 4, Askennen 4, Entzaubern 3, Fokuserstellung 3, Gebräuche (Stämme) 3 (+2), Herbeirufen 5, Hexerei-Fertigkeitsgruppe 3, Pistolen (Halbautomatisch) 2 (+2), Verbannen 5, Wahrnehmung 3

Wissensfertigkeiten: Magietheorie 3, Parabotanik 3, Parazoologie 2

Sprachfertigkeiten: Englisch 3, Salish 3, Sioux M

Zauber: Betäubungsball, Entgiftung, Heilen, Energieball, Manabarriere, Manablitz, Physische Barriere, Stabilisieren, Verbesserte Unsichtbarkeit, Wahrheit Prüfen

Ausrüstung: 1 Ersatzladestreifen, Gefälschte SIN 4, Lebensstil (Unterschicht, 4 Monate), Materialien für Medizinhütte (Kraftstufe 5), Panzerweste [9], Smartbrille, 30 Schuss Standardmunition, Taschensekretär, Zauberspeicher 3

Waffen:

Ares Predator [Schwere Pistole | Präz. 5(7) | Schaden 8K | DK -1 | HM | RK - | 15(s) | Smartgunsystem]

Connections:

Schieber (Einfluss 2, Loyalität 2)
Stammeshauptling (Einfluss 3, Loyalität 4)
Taliskrämer (Einfluss 2, Loyalität 2)

Startkapital: 2.335 + (3W6 x 60) ¥

STRASSENMAGIERIN

„Die Stechuhr drücken und für den Kon Geld verdienen ist, als verkaufe man seinen Körper, Chummer. Man prostituiert die Magie. Ich habe eine schöne Sammlung von arkanen Büchern - ein paar davon sind auch digitale Kopien. Ich gehe an die verschiedenen Theorien und magischen Formeln mit offenem Geist heran, um meine Fähigkeiten zu verbessern. Das ist viel besser, als in einem Büro zu versauern und arkane Schriften vorgelegt zu bekommen, die von einer Konzerngilde abgesegnet sind.“

STRASSENMAGIERIN

MENSCH

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
5	3	2	3	3	5	3	4	3	6	6

Zustandsmonitor (K/G): 11/10

Panzerung: 9

Limits: Körperlich 5, Geistig 6, Sozial 6

Initiative: 5 + 1W6

Vorteile: Astrales Chamäleon, Natürliche Immunität (synthetisch)

Aktionsfertigkeiten: Antimagie 5, Binden 5, Biotech-Fertigkeitsgruppe 2, Gebräuche (Straße) 4 (+2), Pistolen 2, Ritualzauberei 5, Spruchzauberei 6, Verbannen 5, Waffenloser Kampf 2, Wahrnehmung 3

Wissensfertigkeiten: Magietheorie 5, Neue Trideos 4, Parazoologie 4

Sprachfertigkeiten: Englisch M, Französisch 3

Zauber: Betäubungsblitz, Blitzstrahl, Chaotische Welt, Hellhören, Hellsicht, Levitieren, Manaball, Physische Maske, Verbesserte Unsichtbarkeit, Zauberfinger

Ausrüstung: Bindungsmaterialien für Elementare (Kraftstufe 4), Chrysler-Nissan Jackrabbit, Gefälschte SIN 4, Hermetische Bibliothek 3 (digital), Lebensstil (Unterschicht, 4 Monate), Panzerweste [9], Tarnholster, Taschensekretär, Zauberspeicher 2

Waffen:

Streetline Special [Holdout-Pistole | Präz. 4 | Schaden 6K | DK - | HM | RK - | 6(s)]

Connections:

Magischer Heiler (Einfluss 1, Loyalität 2)
Schieber (Einfluss 2, Loyalität 2)
Taliskrämer (Einfluss 2, Loyalität 2)

Startkapital: 4.600 + (3W6 x 60) ¥



SHADOWRUN



Die Straßenmagierin hat sich dem Lockruf des Konzerngelds stets verweigert, will frei bleiben und tun, was sie ihr in den Sinn kommt. Ihr ungeschliffenes magisches Talent ist durch das Überleben auf der Straße gewachsen und verfeinert worden. Die Straßenmagierin hat von vielen anderen Personen arkanes Wissen gesammelt, was ihr einen eigenen Weg zur Erleuchtung eröffnet. Sie hat das Herz, die Energie und die Sturheit der Jugend, wenn auch leicht von der Realität gemäßigt. Sie muss oft Jobs annehmen, die ihren eigenen Zielen zu widersprechen scheinen, aber sie geht davon aus, dass sie am Schluss doch das bessere Ende für sich haben wird.

STRASSENSAMURAI

„Die Straßen sehen vielleicht nach Chaos und Elend aus, aber für mich sind sie voller Möglichkeiten. Ich arbeite schon lange genug in den Schatten. Glauben Sie mir: Ich habe genug Erfahrung, um mit jedem

STRASSENSAMURAI

ORK

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
6	5(7)	4(6)	6(8)	3	3	4	2	1	0,9

Zustandsmonitor (K/G): 11/10

Panzerung: 12

Limits: Körperlich 8(10), Geistig 5, Sozial 3

Initiative: 8(10) + 3W6

Nachteile: Auffälliger Stil

Aktionsfertigkeiten: Computer 3, Gebräuche (Straße) 3 (+2), Nahkampf-Fertigkeitsgruppe 3, Pistolen (Halbautomatisch) 2 (+2), Schleichen 4, Schnellfeuerwaffen (Maschinenpistolen) 3 (+2), Wahrnehmung 4

Wissensfertigkeiten: Konzernsicherheit 3, Redmond Barrens 3, Seattler Schwarzmarkt 3, Verstecke in Seattle 3

Sprachfertigkeiten: Englisch M, Japanisch 2

Bodytech: Cyberaugen [Infrarotsicht, Restlichtverstärkung], Kunstmuskeln 2 (AlphaWare), Nagelmesser, Reflexbooster 2 (AlphaWare), Smartlink; Schadenskompensator 1, Thrombozytenfabrik

Ausrüstung: DocWagon-Vertrag (Gold, 1 Jahr), Ersatzladestreifen für Ares Predator, Ersatzladestreifen für Uzi, 60 Schuss Explosivmunition (MP), Gefälschte SIN 4, Harley-Davidson Scorpion, Lebensstil (Mittelschicht, 8 Monate), Mikro-Transceiver, Mobiltelefon (Handgelenk), Panzerjacke [12], 30 Schuss Standardmunition (Schwere Pistole), Taschensekretär, Wanzenscanner 4, White-Noise-Generator 4

Waffen:
 Katana [Klingenwaffe | Reichweite 1 | Präz. 7 | Schaden 11K | DK -3]
 Ares Predator [Schwere Pistole | Präz. 5(7) | Schaden 5K | DK -1 | HM | RK - | 15(s) | Smartgunsystem]
 Uzi III [Maschinenpistole | Präz. 4(6) | Schaden 7K | DK - | SM | RK (1) | 24(s) | Schalldämpfer, Smartgunsystem]

Connections:
 Mafia-Geldeintreiber (Einfluss 2, Loyalität 1)
 Schieber (Einfluss 2, Loyalität 1)

Startkapital: 3.130 + (4W6 x 100) ¥



Auftrag fertig zu werden. Schließlich lebe ich noch.
Und das sollte Ihnen an Referenzen genügen.“

„Sie wollten einen Straßensamurai, also sollten Sie auch wissen, was das beinhaltet. Ich habe durchaus einen Ruf zu verlieren; wenn Sie also sinnlose Zerstörung und Gewalt haben wollen, suchen Sie sich einen Söldner. Ich kann respektieren, dass Ihre Arbeit verlangt, im Detail etwas vage zu bleiben. Wenn Sie mir aber etwas Wichtiges, das ich wissen muss, nicht mitteilen, werden Sie herausfinden, wie scharf meine Klinge ist.“

Straßensamurai leben von ihrer Fähigkeit zu töten - und schnell zu töten. Aber sie sind keine reinen Kampfmaschinen. Das Leben eines Straßensamurai wird von einem Verhaltenskodex bestimmt, der gewissermaßen denen der europäischen Ritter, amerikanischen Revolverhelden und japanischen Samurai ähnlich ist. Viele Leute behaupten, Straßensamurai zu sein, aber nur wenige können diesem Anspruch gerecht werden. Vielleicht werden sie romantisiert dargestellt, aber sie stammen von der Straße und sind hart wie ihre stählerne Knochen. Sie leben in den Schatten, schützen andere, wenn der Dreck am Dampfen ist, und achten immer auf ihre Ehre.



LEBEN IM JAHR 2050

ALLES IST EIN WENIG SELTSAM

Willkommen im Jahr 2050. Die Welt ist voller Squatter und Megakon-Execs, Zauberer und Decker, Ganger und Straßensamurai, Geister, Geheimnisse und Drachen. Oh ja. Sie sieht der Welt der 2070er sehr ähnlich, aber wer die meiste *Shadowrun*-Zeit in diesem Jahrzehnt verbringt, wird 2050 ein wenig seltsam finden. Dieser Abschnitt soll helfen.

Im Großen und Ganzen werden Sie *Shadowrun* ohne große Änderungen spielen können. Die Regeln sind dieselben. Nur für Matrix und Magie sind sie verändert. Die Regelmechaniken finden sich in den dazugehörigen Kapiteln. Trotzdem gibt es Unterschiede.

KATASTROPHEN, BLUTVERGIESSEN UND PROBLEME

Die Sonne ging im neuen Jahr 2050 nach einer Reihe von destabilisierenden und entvölkernden Ereignissen auf. Der Krieg in Nordamerika war nur der Anfang. Zehn Prozent der Weltbevölkerung waren zu Orks und Trollen goblinisiert, und nicht alle von ihnen überlebten das. Der Crash von ‚29 war direkt für den Tod Tausender und indirekt für den Tod Hunderttausender verantwortlich. Unterschiedlich blutige Rebellionen brachen aus und alte Nationen wurden zerteilt. Terroristen lernten, wie sie mit Magie und Technologie noch spektakulärere Morde und Zerstörungen inszenieren konnten. Die aufsteigenden Megakons kümmerten sich um ihre angestellten Bürger auf Kosten der anderen Leute, was weithin Hungersnöte auslöste. Die VITAS-Seuche tötete Millionen. Dann tötete sie weitere Millionen auf ihren verschiedenen Comeback-Touren. Die Zahl der Todesopfer wegen laxer Grenzwerte für die Verschmutzung von Luft, Wasser und Boden ist unbekannt. Niemand macht sich mehr die Mühe, diese Toten zu zählen.

Die Menschheit ist schwer erschüttert, und sie hatte noch nicht die Zeit oder die Mittel, sich zu erholen. Die Megas sitzen auf ihren Gütern und kooperieren nur widerwillig auf der Raumstation Zürich-Orbital. Regierungen versuchen, bestmöglich durchzukommen, während sie sich Budgetkürzungen, Policlubs und Konzerninteressen gegenüber sehen. Außerdem müssen sie ihre Bürger so weit am Leben halten, dass diese wählen gehen können. Der durchschnittliche Joe Lohnsklave versucht, das Beste daraus zu machen. Eine perfekte Welt für Shadowrunner.

SCHATTEN WERFEN

Wer viel Macht hat, wie Megakons, Regierungen, große Verbrechersyndikate und Drachen mit ihren Marionetten, ist von den großen, ungelinkten Machtinstrumenten zu sehr eingeschränkt, um schnelle Ergebnisse erzielen zu können. Diese Giganten werfen große Schatten, aber die Schatten bewegen sich kaum. Shadowrunner sind die Auftragnehmer, die die Schlipse brauchen, um ohne Papierkram, Genehmigungen und Stempel etwas erreichen zu können.

Auf der anderen Seite haben Leute, die schnell Ergebnisse erzielen könnten, oft nicht die Macht dazu. Policlubs, Straßengangs und kleine kriminelle Vereinigungen, kleinere Konzerne und unschuldige Bürger haben oft Pläne, aber nicht die Ressourcen für die Umsetzung. Shadowrunner haben die Fähigkeit, an den richtigen Stellen Druck auszuüben. Dadurch werden sie zu perfekten Auftragnehmern für die kleinen Nummern.

Natürlich profitieren auch beide Arten von Kunden von der Diskretion. Geheimhaltung ist der Hauptvorteil des Engagierens von Shadowrunnern. Darin sind sie gut. Zumindest die, die noch leben.

ALLES DREHT SICH UM INFORMATIONEN

Im Jahr 2050 ist die Matrix in weiten Bereichen das Computernetzwerk, das sie immer war. Ein gewaltiges Netz von Hosts, die an Tausende lokale Telekommunikationsgitter angeschlossen sind, die wiederum an regionalen Gittern hängen, die miteinander durch verschiedene Wunder der Netzwerktechnik verbunden sind.

Aber (es gibt ja immer ein „aber“, nicht wahr?) sie ist nicht wirklich nutzerfreundlich. Die meisten Leute nutzen die Matrix nicht direkt. Meist sind es ihre Handgelenktelefone, ihre Terminals zu Hause, die Trideogeräte und Mailprogramme, die im Auftrag ihrer Besitzer die Matrix nutzen. Es gibt keine Datensuche in der Matrix. Zum Teil, weil niemand Informationen gratis zur Verfügung stellt, aber vor allem, weil die meisten Leute die Matrix als eine Art Telefonleitungssystem betrachten. Decker gehören aber nicht zu den „meisten Leuten“, und alles über ihre Methoden steht in einem anderen Kapitel.

Natürlich ist Wissen Macht, und man muss Aufträge erfüllen und Runs durchführen. Und hier kommen die Connections ins Spiel. Shadowrunner in den 50ern sind von ihren Connections so abhängig wie juckende Abzugsfinger von der Fabrique Nationale d’Herstal. Und sie helfen gerne, solange

das nicht mit ihren Jobs in Konflikt steht und man mit Geld, Geschenken oder Gefallen dafür sorgt, dass es sich für sie lohnt. Seid gut zu euren Connections, und sie werden gut zu euch sein. Ihr braucht sie.

WIE MAN JEMANDEN ERREICHEN KANN

Der Großteil der Kommunikation des Jahres 2050 wird mit E-Mails und Telefonaten (mit und ohne Bild) erledigt. Es gibt ein paar private Postdienste für die altmodischen Liebhaber des Papiers, die den Geruch von CalciSheet™ schätzen. Und natürlich gibt es sehr viele Paketdienste.

Die meisten Mobiltelefon-Anbieter agieren nur lokal, also muss man ein neues Handy für einen neuen Metroplex kaufen. Die Funksignale sind natürlich unverschlüsselt, also birgt ihre Benutzung immer ein Sicherheitsrisiko. Telefone, die direkt an den Leitungen hängen, sind sicherer (jeder weiß, dass man Glasfaserkabel nicht anzapfen kann). Aber natürlich wären die Megakons dumm, wenn sie so viele Gespräche übertragen würden, ohne sie mitzuschneiden.

Funkgeräte sind besser, wenn man auf einem Run ist. Zwar kann jeder die Gespräche empfangen, wenn er die Frequenz kennt, aber er muss dafür wenigstens in der Nähe sein. Und man kann, wenn man die Ressourcen dafür hat, für Verschlüsselung sorgen, was noch mehr hilft.

Persönliche Treffen sind immer noch am sichersten. Nicht wirklich sicher, Chummer, nur sicherer als andere Kommunikationswege.

IHR BRAUCHT MEHR ZEUG

Heutzutage ist es schwer, etwas zu finden, das keinen Markennamen, keinen Markenschutz oder keinen Werbeauftritt besitzt. Es wird fast nichts mehr gemacht, nur noch produziert. Konsumdenken ist das Denken der Zukunft. Und die Zukunft hat begonnen.

Ihr wollt einen Anzug? Das ist toll, aber er wird das eindeutige Design haben, das jeder sofort als Creek's End, eine hundertprozentige Tochter von De Button, einem Teil der Konzernfamilie von Aztechnology, erkennt. Euer SimSinn-Abspielgerät sieht toll aus. Aber wenn ihr keins aus der Oberklasse gekauft habt, wird es in ein paar Monaten veraltet sein.

Sogar bei karitativen und Hilfsdiensten kommen Marken zum Einsatz. Wer könnte jemals die Bilder von den Anschlägen auf die Malls in Seattle vergessen? Besonders das schockierte kleine Elfenmädchen, das sich, wie in eine schützende Umarmung, in diese rote Decke kuschelte, auf der groß das Renraku-Logo prangte. So etwas ist der Standard.

Man wird überall der Werbung ausgesetzt. Das kann direkte Werbung sein, die in jedem Winkel des

Sprawls um Aufmerksamkeit kämpft. Es kann aber auch subtile Werbung sein, wenn auf jedem Artikel Markennamen prangen, sogar auf dem Zeug, das in den Barrens und Slums weggeworfen wird.

Das Zeug in den Schatten

Der Umstand, dass die Matrix nicht so oft benutzt wird, ist gut für jene von uns, die ihren Lebensunterhalt mit Kauf und Verkauf von Waren verdienen, von denen die Steuer nichts mitbekommt. Die Bestandskontrolle ist so zuverlässig wie immer, was bedeutet, dass es ab und zu geschehen kann, dass Sachen vom Lastwagen fallen. Irgendwann findet vielleicht jemand heraus, wie man die Matrix einfacher benutzen kann, um Veruntreuungen zu reduzieren, aber bis dahin gibt es einen blühenden Schwarzmarkt für alles vom Salzstreuer bis zur Sturmkanone.

Aber (schon wieder ein „aber“) es ist wirklich arbeitsintensiv, die Güter aus der legalen Lieferkette in die andere, die nur Bargeld nimmt, zu überführen. ~~Der Diebstahl~~ Die Umverteilung muss vom Fahrer, dem Händler oder dem Großhändler verschleiert werden, wenn ein Profit gemacht werden soll. Die Konzerne selbst sind auch mit dabei, weil sie auch auf dem Schwarzmarkt keine Geschäfte auslassen wollen. Aber die Hintertüren, die man braucht, um das vor den Anteilseignern zu verbergen, sind schwer einzurichten und teuer im Unterhalt. Das bedeutet im Endeffekt, dass Shadowrunner auf dem Schwarzmarkt bis zum Vierfachen des Normalpreises bezahlen müssen.

Man könnte sein Zeug auch legal kaufen, wenn die gefälschte SIN und die gefälschten Lizenzen das mitmachen. Die meisten Leute kaufen über ihre Connections ein, die meist Angebote ohne große Aufschläge haben, wenn die Waren zu ihren Geschäftsbereichen passen. Wenn nicht - dann viel Glück beim Versuch, von einem Mechaniker oder Politaktivisten einen Zauberfokus zu kaufen.

FUER WEN HALTEN SIE SICH?

Konzerne, Regierungen und fast jeder andere wollen verfolgen, wer ihr seid, was ihr kauft, wem ihr Steuern schuldet und unter wessen Rechtsprechung ihr fallt. Shadowrunner sind bei ihren Geschäften in der Sechsten Welt auf Anonymität angewiesen. Der Interessenkonflikt ist offensichtlich.

SINs

Jeder, der in der zivilisierten Welt geboren wird, bekommt eine Systemidentifikationsnummer oder SIN. Das ist eine wirklich lange Zahl, die eure grundlegenden Identifikationsmerkmale, Umstände der

eingestuft. Man kann sie wie eine fette Brieftasche oder einen Saab 776Cl mit offenem Verdeck zum Angeben benutzen. Ein silberner Credstick ist meist mehr als 5.000 ¥ wert. Ein goldener Credstick sagt 20.000 ¥, und Platin schreit einen Kreditrahmen von über 200.000 ¥ geradezu heraus. Ein Ebenholz-Credstick wird meist nur für Vermögen über einer Million ausgegeben. Die Banken nehmen eine Gebühr für die Beglaubigung eines Credsticks mit bestimmter Einstufung, meist zwischen drei und fünf Prozent des Maximalrahmens. Credstick-Einstufungen sind ganz nett, aber jeder kann einen solchen Credstick kaufen und damit wedeln, selbst wenn das Kapital darauf nur für eine Tüte Soy chips reicht. Außerdem muss der Credstick selbst gar nicht die Farbe seiner Einstufung haben, und es gibt viele normale Credsticks in Gold oder Ebenholz beim CheapMart um die Ecke. Wenn sie eingestöpselt werden, wird aber die Wahrheit offenbar.

Ihre Papiere bitte

Credsticks dienen auch als Ausweis oder Führerschein. Wenn sie so benutzt werden, läuft das wie eine SIN-Überprüfung (s. SR5, S. 367). Diese Überprüfungen finden nur statt, wenn der Credstick für Identifikationszwecke benutzt wird. Niemanden interessiert, woher das Geld kommt, solange die Transaktion funktioniert.

GROSS IN MODE

Shadowrunner gibt es schon einige Zeit - aber seit Kurzem sind sie in Mode. Wir leben in einer Welt, in der die meisten Leute Gefangene der Umstände - ob Armut, Lohnsklaverei, Abstellgleis im mittleren Management, Konzernverantwortung oder Erwartungen der High Society - sind. Für sie repräsentieren Shadowrunner Freiheit, Selbstbestimmung, Unabhängigkeit und (dank Mr. JetBlack) Attraktivität. Verbeugt euch, Chummer.

Als Ergebnis dieser ganzen Shadowrun-Romantik ist Cyberpunk der letzte Schrei. Bei Treffen der Oberschicht sah man viele reiche Leute mit teurer Pseudo-Panzerkleidung, bis jemand herausfand, dass man für echte Panzerung noch mehr verlangen könnte. Man webt ein paar Brocken Stadtsprache statt altmodischer Flüche in seine Sprache ein, um zu zeigen, wie tief man in die Mysterien der Schatten eingeweiht ist. Haufenweise Dilettanten laufen mit Panzerjacken, Datenbuchsen, Cyberware, Holdout-Pistolen und finsterem, wildem Styling herum.

Natürlich ist Popularität auch gefährlich. Je erfolgreicher man als Runner ist, desto eher wird die eigene Karriere beobachtet. Je mehr man beobachtet wird, desto leichter kann man erkannt werden. Ein paar Leute haben es geschafft, ein Doppelleben wie

ein Superheld zu führen, aber geht nicht davon aus, dass euch das auch gelingt.

KURZ GESAGT ...

Zielt genau. Spart Munition. Und lasst euch nicht mit Drachen ein.

SLANG UND STADTSPRACHE

Shadowrunner haben häufig mit der Unterwelt und den Straßen und ihren Bewohnern zu tun, und dort gibt es eine spezielle Lingo. Für einige ist Slang ein Teil ihrer Identität.

Einige Bereiche des Sprawls sind so von Slangausdrücken und primitiver Grammatik geprägt, dass dort praktisch eine andere Sprache gesprochen wird: Stadtsprache. Stadtsprache ist technisch gesehen Englisch, aber für alle aus den zivilisierteren Gegenden des Sprawls fast unverständlich.

Damit ihr euch zurechtfindet, folgt hier eine Liste einiger Ausdrücke aus dem Slang und der Stadtsprache, die ihr verwenden könnt. Das ist zwar kein Stadtsprache-Wörterbuch, aber ihr solltet damit bei eurem nächsten Trip in den Ork-Untergrund zurechtkommen.

Abflug! *Ausruf* - Geh weg. Schwirr ab.

Arc, die - eine Arkologie.

ausgeworfen werden V. - unfreiwillig aus der Matrix fliegen.

ausstöpseln V. - eine Datenbuchsen-Verbindung mit der Matrix oder einem anderen Gerät unterbrechen.

Biz, das - Kurzform für *Business*.

Bottichjob, der - Person mit ausgiebiger Vercyberung; Anspielung auf die Phase des Prozesses, in der die Person in einer Nährlösung schwimmt.

Breeder, der - Ork-Slang für einen „normalen“ Menschen.

Business, das - die quasi-legalen und illegalen Aktivitäten bei Shadowruns.

chipwahr! *Ausruf* - Das ist die Wahrheit/eine Tatsache.

Chrom, das - Cyberware, vor allem offensichtliche Modifikationen.

Chummer, der - Freund, Kumpel.

Cred, das - Geld. Manchmal auch Ruf, vor allem guter Ruf (dann *die Cred*).

Datenklau, der - Diebstahl von auf einem Computer gespeicherten Daten, meist durch Decking.

Datensklave, der - Konzerndecker oder anderer in der Datenverarbeitung beschäftigter Angestellter.

SLANG UND STADTSPRACHE, FORT.

Deck, das - Cyberdeck.

decken V. - ein Cyberdeck benutzen.

Decker, der - eine Person, die illegal ein Cyberdeck verwendet.

Deckhead, der - SimSinn-Abhängiger; jeder mit einer Datenbuchse, Chipbuchse oder einem Schädel-Cyberdeck.

Drek, der - (vulgär) Scheiße. Verbreiteter Kraftausdruck. Adj.: **drekky**

einstöpseln V. - sich mittels einer Datenbuchse mit der Matrix oder einem anderen Gerät verbinden.

Eis, das - Sicherheitssoftware. Von „Intrusion Countermeasure“ oder IC („Eis“ gesprochen).

Engel, der - ein Wohltäter, besonders ein unbekannter.

Exec, der - ein Konzernmanager.

Fetischfrau, Fetischmann - Taliskrämer(in).

Fleisch, das - physischer Körper; das, was zurückbleibt, wenn man in den Astralraum oder die Matrix geht. Auch: zum Verkauf (illegal) entnommene Organe.

geeken V. - töten.

Go-Gang, die - Motorradgang.

Halber, der - abfälliger Ausdruck für Zwerge.

Hauer, der - (vulgär) abfälliger Ausdruck für Orks oder Trolle.

Hoi *Ausruf* - verbreitetes Begrüßungswort. Hallo, hi.

Hoop, der - (vulgär) Hinterteil.

jandern V. - auf arrogante und lässige Weise gehen; stolzieren.

Jing, das - Geld, meist Bargeld.

Kobun, der - (japanisch) Angehöriger eines Yakuzaclans.

Komm, das - Telefon.

Kon, der - Kurzform von Konzern.

Lohnmagier, der - ein Zauberer (meistens Magier) in den Diensten eines Konzerns.

Lohnsklave, der - Konzernangestellter der untersten Gehaltsklasse.

Löwenzahnfresser, der - Schimpfwort für Elfen.

Merc, der - Söldner.

Messerklaue, die - Person mit umfangreichen Kampfmodifikationen.

Mojo, das - Magie. Zauberspruch.

Mr./Mrs. Johnson - anonymen Auftraggeber oder Konzernvertreter.

mundan Adj. - nicht magisch.

Nutrisoy, das - preiswerter Nahrungsgrundstoff, aus Sojabohnen gewonnen.

Nuyen, der - weltweite Standardwährung.

Omae - enger Freund; oft sarkastisch gemeint.

Organschmuggel, der - Handel mit Organen oder Cyberware, die (vor dem Eingriff noch) lebenden Personen entnommen wurden.

Oyabun, der - (japanisch) Kopf eines Yakuzaclans.

Panzer, der - jedes Bodenkampffahrzeug.

Paydata *nur Plural* - Daten, die auf dem Schwarzmarkt Geld bringen.

Pixie, der, die - (vulgär) Elf. Auch: Elfenposer.

Plex, der - kurz für Metroplex (großer städtischer Komplex).

Poli, der - Policlub oder Mitglied eines Policlubs.

Samurai, der - (japanisch) Söldner oder Mietmuskel. Impliziert einen Ehrenkodex oder guten Ruf.

Sararimann, der - (japanisch) Konzernangestellter.

Schlips, der - ein Manager.

Screamer, der - Credstick oder anderer Identitätsnachweis, der bei Benutzung Alarm auslöst.

Scrip, das - Währung, die nicht der Nuyen ist; meist von Megakonzernen herausgegebene Währung.

Seoul-Man, der - Mitglied eines Seoulpa-Rings.

Seoulpa-Ring, der - kleine Verbrecherbande mit Beziehungen zu anderen Gruppierungen dieser Art.

Shaikujin, der - (japanisch) wörtlich „ehrbarer“ Bürger. Ein Konzernangestellter.

SimSinn, das - eine sensorische Übertragung oder Aufzeichnung, die den Betrachter das erleben und fühlen lässt, was die Darsteller erleben und fühlen.

SIN, die - Systemidentifikationsnummer; wird jedem Mitglied der Gesellschaft zugeteilt.

SINlos Adj. - keine SIN habend.

SINlose, der, die - Person ohne SIN.

SINner, der - Person mit SIN. Ehrliche Person.

Slot, der - (vulgär) Kraftausdruck; Anspielung auf weibliche Genitalien. Auch: Eingabeschlitz eines Lesegeräts für Credsticks oder Chips.

So ka! *Ausruf* - (japanisch) Verstanden. Kapiert.

Soykaf, der - Kaffeeersatz aus Sojabohnen.

Sprawl, der - Metroplex (siehe *Plex*).

Squat, der - verlassene Stadtregion, die Obdachlosen als Unterschlupf dient. Auch: Abfälliger Ausdruck für Zwerge.

Squischie, der - (vulgär) abfälliger Ausdruck für Zwerge, Elfen oder Menschen. Meist von Orks oder Trollen verwendet.

Star, Der - die Polizei. Ursprünglich ausschließlich für Lone Star verwendet.

Statik, die - Ärger, in der Regel mit anderen Personen.

Streifen, der - Magazin für eine Feuerwaffe.

Trid, das - der 3D-Nachfolger des Videos.

Trog, der - (vulgär) abfälliger Ausdruck für Orks oder Trolle.

verchipt Adj. - durch Cyberware verstärkte Sinne, Fertigkeiten, Reflexe, Muskeln usw.

verdrahtet, Adj. - mit Cyberware ausgestattet, vor allem mit gesteigerten Reflexen.

Weiswurm, der - Drache.

Wetwork - Mord. Attentat.

wiz, Adj. - großartig, cool.

Wizard, der - Zauberer, meistens Magier.

Yak, der, die - (japanisch) kurz für Yakuza; entweder die Organisation oder ein Mitglied derselben.

Zaibatsu, der - (japanisch) Megakonzern.

MAGIE

Als die Magie 2011 ins Rampenlicht trat, war der überwiegende Teil des Planeten einfach noch nicht bereit dafür. Ganze Vulkanketten brachen gleichzeitig aus, Drachen erschienen, Leute gingen durch Zäune und Kugelhagel, viele Religionen erlebten Glaubenskrisen, Geister stürmten Jerusalem, überall gingen Dinge unerklärlich schief, Schattenhunde und Alpkatzen lebten zusammen - lauter solche Sachen. Und die Welt tat, was sie am besten kann: Sie wurstelte sich durch.

Aber die Magie des Jahres 2050 funktioniert ein wenig anders. Genauer gesagt gehen die Leute, die sie kanalisieren, anders damit um. Die Metamenschheit ist, was Forschung und Wissenschaft angeht, zwanzig Jahre im Rückstand. Magie verfolgt noch einen eher praktischen Ansatz, der darauf aufbaut, was früher schon funktioniert hat. Nach den Standards von 2070 sind die meisten Zauberer von 2050 beinahe naive Amateure. Das hält sie aber nicht davon ab, ganze Häuserblocks dem Erdboden gleichzumachen oder Kräfte zu beschwören, die kein Sterblicher bändigen könnte. Nur wird all die Vernichtungskraft im Jahr 2050 weniger raffiniert eingesetzt.

Kurz gesagt: Die Magie des Jahres 2050 unterscheidet sich von der in *Shadowrun 5*. Die möglichen Zauber und ihre Funktionsweise sind im Großen und Ganzen unverändert, aber Magie umfasst viel mehr. In diesem Kapitel finden Sie die Insiderinformationen.

ÖFFENTLICHE WAHRNEHMUNG

Magie gibt es seit mittlerweile vier Jahrzehnten, aber sie ist immer noch so selten, dass der durchschnittliche Lohnsklave sie wahrscheinlich nur aus SimSinn und Trideo kennt. Magier leben in einer eigenen, unbekanntem Welt. Und was man nicht kennt, macht einem Angst. Zauberer sind eine Minderheit: Kompetente Zauberer bilden etwa ein Promille der Bevölkerung, was heißt, dass es im ganzen Metroplex Seattle etwa 3.000 Zauberer gibt. Das macht sie zu einer winzigen Minderheit mit unbekannter Macht, und das erzeugt Misstrauen und sogar Hass.

Gleichzeitig erkennen Konzerne und Regierungen den Wert von Zauberern sehr wohl und tun sehr viel, um sie engagieren zu können. Die meisten Lohnmagier haben lebenslange Verträge mit gutem Einkommen, aber wenig Freiheit. Über vier Fünftel der Konzernmagier sind Hermetiker, da die Personalverantwortlichen mit ihrer eher

wissenschaftlichen Tradition besser umgehen können als mit jener der Schamanen. Es gibt Gerüchte über Eugenik-Programme einiger Konzerne, die mächtigere Zauberer züchten oder zumindest Ehen stiften wollen, die aus den falschen Gründen magisch sind.

DIE TRADITIONEN VON 2050

Die Magie wurde überall auf der Welt von vielen Leuten entdeckt oder wiederentdeckt. Daraus entstand ein Wildwuchs an parallelen Forschungen, weil sich verschiedene Gruppen zu verschiedenen Zeiten verschiedenen Facetten der Magie widmeten. Als Folge davon sind die Traditionen im Jahr 2050 noch viel unterschiedlicher, als sie es in zwanzig Jahren sein werden. Es wird bis zum Nevada-Durchbruch 2067 dauern, bis einige der Techniken, die exklusiv für bestimmte Traditionen sind, auch für andere Traditionen zugänglich werden.

Die beiden wichtigsten Traditionen in Nordamerika sind die schamanische und die hermetische Tradition. Die Magie der Schamanen fußt auf den Überlieferungen und Religionen verschiedener Stämme amerikanischer Ureinwohner. Sie ruft die Macht der Geister um Schutz, Führung und Kraft an. Die hermetische Magie basiert auf dem Mystizismus der alten Griechen und dessen Weiterentwicklung durch die europäische Astrologie, Theurgie und Alchemie. Die beiden Traditionen sind nicht besonders kompatibel. Zwar sind die Ergebnisse meist die gleichen, doch die Traditionen verfolgen

ANDERE TRADITIONEN

Es gibt in der Welt noch viele andere Traditionen wie Voodoo, nordische, Shinto- und sogar Schwarze Magie. Diese Traditionen werden in diesem Buch nicht behandelt, da sie in den behandelten Regionen sehr selten vorkommen. Wenn Sie eine dieser Traditionen benutzen wollen, verwenden Sie die hier aufgeführten Traditionen als Richtlinie und arbeiten Sie mit Ihrem Spielleiter die Feinheiten aus. Bedenken Sie, dass ein solcher Magier mit noch mehr Angst und Misstrauen betrachtet wird als ein „normaler“; fügen Sie also den Nachteil *Auffälliger Stil* (SR5, S. 89) hinzu, ohne den Punktebonus zu erhalten.

unterschiedliche Herangehensweisen, die von der jeweils anderen als seltsam bis völlig verfehlt betrachtet werden.

In Hongkong sind die beiden Haupttraditionen die buddhistische und die taoistische Wuxing-Tradition. Die buddhistische Tradition fußt auf Meditation und dem Suchen nach Erleuchtung durch Reflexion. Die Wuxing-Tradition erforscht die Wechselwirkung zwischen den fünf Elementen und wie man sich diese zunutze machen kann.

ADEPTEN

Adepten, die von thaumaturgischen Wissenschaftlern 2050 noch als Ki-Adepten bezeichnet werden, sind im Jahr 2050 weiter verbreitet. Es gibt von ihnen fast doppelt so viele wie Vollzauberer, aber sie sind ohne astrale Wahrnehmung oder andere magische Mittel nur schwer zu identifizieren. Adepten sind sich oft selbst der Quelle ihrer Fähigkeiten nicht bewusst und glauben, sie seien nur das Ergebnis von Hingabe und Übung.

DIE SCHAMANISCHE TRADITION

Schamanen sind mit Natur und Gefühl eng verbunden. Sie spüren den Herzschlag des Landes, selbst wenn es planiert und von Stahlbeton verhandelt ist. Die Welt ist ein lebendes, atmendes Wesen, das aus allen lebenden, atmenden Wesen gebildet wird, die sie bewohnen. Die Macht der Schamanen kommt von ihrer Verbindung zu diesem Wesen.

Schamanische Magie hat sich aus mündlicher Überlieferung entwickelt, die auf Reisen von einem Zauberer an den nächsten weitergegeben wurde. Jeder Schamane hat seine eigene Methoden, sich mit der Manasphäre zu verbinden, und er verändert diese Methoden oft je nach Bedarf, Gefühl, Vorlieben oder Umwelt.

Schamanen folgen - bis auf die hier aufgeführten Ausnahmen - den normalen Magieregeln. Sie widerstehen dem Entzug mit Willenskraft + Charisma.

Schamanische Totems

Ein Schamane des Jahres 2050 findet seinen ersten Zugang zur Magie durch das Erkennen seines Totems. Ein Totem ist einfach der Schutzgeist des Schamanen. Wenn Sie im Jahr 2050 einen Schamanen spielen, erhalten Sie den Vorteil Schutzgeist (SR5, S. 86) gratis. Sie können einen beliebigen Schutzgeist (SR5, S. 319) auswählen. Wählen Sie ein Naturtotem als Schutzgeist, oder verändern Sie einen anderen passend zur schamanischen oder indianischen Überlieferung. Sie können zum Beispiel Feuerbringer wählen und den Namen zu Rabe (nicht zu verwechseln mit dem

gleichnamigen Schutzgeist) ändern, weil in der Überlieferung des pazifischen Nordwestens Rabe das Feuer von der Sonne gestohlen und zu den Menschen gebracht hat.

Schamanisches Beschwören

Schamanen können nicht die Fertigkeit Binden lernen, sehr wohl aber Herbeirufen und Verbannen. Ja, wir wissen, dass das die Fertigungsgruppe Beschwören durcheinanderbringt, aber wenn man die Uhr zurückdreht, läuft das nicht ohne Knirschen ab. Außerdem bekommst du einen Schutzgeist gratis, Omae.

Schamanen sind eng mit dem Land verbunden, und ihr Beschwören ist das noch mehr. Sie glauben an das Konzept der *Domänen*, die das Land gemäß Art und Charakter unterteilen. Ein Schamane, der einen Geist beschwört, kann nur einen Geist der Domäne rufen, in der die Beschwörung stattfindet. Dieser Geist kann die Domäne nicht verlassen und nichts außerhalb der Domäne beeinflussen.

Domänen haben unterschiedliche Größen. Ein Gebäude ist eine einzelne Herd-Domäne, der Pazifische Ozean eine einzelne Meer-Domäne. Generell gilt, dass eine stärker eingegrenzte Domäne schwerer wiegt als eine größere. Also wäre ein Obstgarten im Wald eine Feld-Domäne und keine Wald-Domäne. Domänen können einander überlappen, was zum Beispiel geschieht, wenn es in Seattle regnet. Dann könnten sowohl Stadt- als auch Nebeldomäne benutzt werden.

Die genaue Art des Geistes, der beschworen wird, ist davon abhängig, in welcher Domäne das Herbeirufen stattfindet. Die Liste samt Beschreibung finden Sie in der Tabelle *Schamanische Domänen* (S. 161). Ein beschworener Geist ist auf seine Domäne beschränkt. Er kann also keine Ziele außerhalb der Domäne beeinflussen oder seine Domäne verlassen. Wenn der Beschwörer die Domäne verlässt und noch Dienste des Geistes offen hat, wird der Geist entlassen, und die Dienste gehen verloren. Das gilt auch, wenn der Geist in der neuen Domäne vom

BEISPIEL

Darting Lark, eine Straßenschamanin, wird in Seattle von einer Go-Gang beschossen. Es regnet (natürlich), also kann sie zwei unterschiedliche Geister beschwören. Sie kann wegen der Nebel-Domäne einen Geist des Himmels wählen oder wegen der Stadt-Domäne einen Geist des Menschen. Sie entscheidet sich, das Wesen der Stadt zu nutzen und einen Geist des Menschen zu rufen. Der Geist erledigt die Ganger, aber einer von ihnen entkommt in ein geschlossenes Café. Würde Darting Lark ihn von einem Geist bekämpfen lassen wollen, müsste sie das Gebäude (also eine Herd-Domäne) betreten und einen neuen Geist des Menschen rufen.

SCHAMANISCHE DOMÄNEN

GEISTERART	DOMÄNE	BESCHREIBUNG
Erdgeist	Wüste	Offene Wüste und natürliche Trockengebiete
	Berg	Gebirge und Hochplateaus
Luftgeist	Nebel	Natürlicher Nebel, Dunst, Regen oder Schnee
	Sturm	Natürliche Stürme, Hurrikane und Tornados
Geist des Menschen	Stadt	Straßen, Fußgängerzonen, Gassen, völlig verlassene Gebäude
	Herd	Wohnhäuser, besetzte Gebäude, Büros, Geschäftsräume
	Feld	Plantagen, Felder, bewirtschaftete Flächen
Tiergeist	Wald	Wälder, Forste, wilde Vegetation
	Sumpf	Sümpfe, Marschen, Moore, Feuchtgebiete
	Prärie	Steppe und Tundra
Wassergeist	See	Seen, Binnenmeere, Teiche, Lagunen
	Fluss	Flüsse, Bäche, Zu- und Abflüsse zu natürlichen Gewässern

selben Typ wäre wie der Geist der alten Domäne. Zum Beispiel könnte man einen Geist des Tiers verlieren, wenn man aus einem Sumpf in den Wald geht, obwohl auch der Wald einen solchen beheimaten könnte.

Die Medizinhütte

Die schamanische Tradition hat Zugang zu Magischen Refugien (SR5, S. 278), die Medizinhütten genannt werden. Regeltechnisch funktionieren sie aber genauso.

DIE HERMETISCHE TRADITION

Hermetische Magier sind in der mystischen Welt das, was magischen Wissenschaftlern noch am nächsten kommt. Der Magier sucht reproduzierbare Ergebnisse durch Gesetze, Theorien und Wechselwirkungen. Magie ist hier nicht so sehr eine Frage des Gefühls als vielmehr die Kunst, auf ganz spezielle Weise verrückt zu werden.

Hermetische Magier folgen, bis auf die hier genannten Ausnahmen, den normalen Magieregeln. Sie widerstehen dem Entzug mit Willenskraft + Logik.

Hermetische Kreise

Hermetische Magier haben keinen Zugang zu Magischen Refugien, können aber Gebiete magischer Konzentration benutzen, die man *Hermetische Kreise* nennt. Ein Hermetischer Kreis gilt in jeder Hinsicht als Magisches Refugium, außer dass er kleiner, billiger und temporär angelegt ist.

Um einen Hermetischen Kreis zu erschaffen, braucht man Mittel, um einen Kreis auf einer Oberfläche zu schaffen. Das kann Kreide sein, aber es gibt auch einige Farbsorten, die speziell an anspruchsvolle Magier verkauft werden. In Wirklichkeit reicht aber auch ein Stock, mit dem

ein Kreis in Erde geritzt wird. Wählen Sie für Ihren Kreis eine Kraftstufe, die zugleich die Größe und die Dauer der Herstellung angibt. Der Durchmesser eines Hermetischen Kreises beträgt (Kraftstufe + 3) Meter, und die Herstellung dauert (Kraftstufe) Stunden.

Wenn man den Kreis für Ritualmagie, zum Lernen eines neuen Zaubers oder zum Verzaubern eines Fokus benutzen will, muss der Kreis diesem speziellen Zweck gewidmet sein. Man kann zum Beispiel einen Hermetischen Kreis herstellen, um den Zauber Gestank zu lernen, aber später darin nicht eine Baumverwandlung als Ritualzauber wirken. Stattdessen muss für jeden unterschiedlichen Zweck ein neuer Kreis geschaffen werden. Aber dafür ist das gratis.

Ein Hermetischer Kreis hält so lange, wie er nicht unterbrochen wird. Wenn man ihn pflegt, kann er ewig halten. Als grobe Richtlinie kann man bei einem überdachten Kreis von einer Haltbarkeit von (Kraftstufe) Tagen ausgehen. Ein Kreis unter freiem Himmel hält wahrscheinlich (Kraftstufe) Stunden, höchstens doppelt so lang. Man braucht nur eine Anzahl an Komplexen Handlungen gleich der Kraftstufe des Kreises, um einen Hermetischen Kreis absichtlich zu zerstören.

Ansonsten ist ein Hermetischer Kreis mehr oder weniger dasselbe wie ein Magisches Refugium. Er schafft eine Manabarriere, trägt die astrale Signatur seines Erschaffers (oder seiner Erschaffer), und man kann ihn für genau dieselben Zwecke benutzen wie ein Magisches Refugium.

Denken Sie aber daran, dass Hermetische Kreise nur temporär existieren, und dass Sie wahrscheinlich bei den Tätigkeiten, die Sie damit planen, etwas Ruhe haben wollen. Suchen Sie also einen sicheren oder zumindest geheimen oder abgeschiedenen Ort dafür auf.

Hermetisches Beschwören

Hermetische Magier können nicht die Fertigkeit Herbeirufen lernen, sehr wohl aber Binden und



Verbannen. Das hindert sie nicht am Binden von Geistern (die sie „Elementare“ nennen), aber es verändert die Regeln ein wenig. Statt einen Geist herbeizurufen und dann zu binden, tut der hermetische Magier das mit einer einzigen Bindenprobe, als wäre der Geist bereits ohne einen einzigen Dienst herbeigerufen worden (SR5, S. 299). Dafür verbraucht der Magier Reagenzien im Wert von (Kraftstufe des Geistes x 500) ¥. Das Binden dauert (Kraftstufe des Geistes) Stunden. Dann wird eine Vergleichende Probe auf Binden + Magie [Kraftstufe] gegen die doppelte Kraftstufe des Geistes abgelegt. Jeder Nettoerfolg erzeugt einen Dienst des Geistes. Der Entzug entspricht der doppelten Anzahl an Erfolgen (nicht Nettoerfolgen), die der Geist bei der Vergleichenden Probe erzielt hat. Überschreitet die Kraftstufe des Geistes das Magieattribut des Beschwörers, erleidet dieser Körperlichen statt Geistigen Entzug.

Hermetische Magier können nur Erd-, Feuer-, Luft- und Wassergeister beschwören. Sie können den Geist auch ganz normal erneut binden (SR5, S. 300).

BEISPIEL

Dutchman braucht ein wenig elementare Unterstützung für einen anstehenden Run. Für den Fall, dass etwas schrecklich schiefliegt, quartiert er sich sicherheitshalber im Keller seines Wohnhauses ein (die anderen Bewohner werden in einer anderen Nacht waschen müssen). Er verbraucht Reagenzien im Wert von 2.500 ¥ und zündet ein kleines Feuer an, das zum Elementar passt, den er binden will. Er legt eine Probe auf Binden + Magie [Kraftstufe] plus einem Fokusbonus (12 Würfel) gegen (Kraftstufe 5 x 2 =) 10 Würfel ab. Er erzielt 4 Erfolge, der Geist erzielt 2, wodurch Dutchman zwei Dienste erhält und einem Entzug von 4G widerstehen muss.

HERMETISCHE ZAUBERKATEGORIEN UND GEISTER

ZAUBERKATEGORIE	GEISTERART
Heilung	Sorry, Chummer. Noch wurden keine gefunden.
Illusion	Wasser
Kampf	Feuer
Manipulation	Erde
Wahrnehmung	Luft

HEXEREI

Hexerei, inklusive Spruchzauberei, Ritualzauberei und Antimagie, ist gegenüber SR5 unverändert. Es gibt aber einen wichtigen Zusatz.

Erdung

Normalerweise kann man im Astralraum keine physischen Zauber wirken. In den 2050ern kann man aber physische Zauber auf Dualwesen wirken. Diese Zauber manifestieren sich dann in der physischen Welt. Dieses Vorgehen nennt man die **Erdung** eines Zaubers.

Um einen physischen Zauber zu erden, braucht man eine Brücke zwischen der Astral- und der physischen Ebene. Diese Brücke kann durch ein Dualwesen oder die astrale Wahrnehmung eines Zauberers oder Adepten entstehen. Auch aktivierte

Foki können als Brücke dienen und sind dafür gewöhnlich die beliebteste Option.

Wenn man einen physischen Zauber auf diese Weise wirkt, legt man eine Spruchzaubereprobe ab, wobei die Kraftstufe oder das Magieattribut des Ziels, durch das der Zauber geerdet werden soll, als negativer Würfelpoolmodifikator gilt. Wenn der Zauber ein Flächenzauber ist, bildet der Fokus oder das Wesen, durch das er geerdet wird, das Zentrum des Wirkungsradius. Zauber ohne Flächenwirkung treffen einfach das Ziel oder den, der das Ziel trägt.

Wenn ein physischer Zauber im Astralraum gewirkt wird, erzeugt er immer Körperlichen Entzug.

DER RUECKGANG DER ERDUNG

Auszug aus „Das Verschwinden der Erdung“
von Dr. Iordanes Whitman, HIAS
Journal of Thaumaturgy,
vol. 23, S. 2-4, 6. Feb. 2073

Über die Ursache für die zunehmende Schwierigkeit beim Übertragen physischer Zauber über duale Brücken aus dem Astralraum in die physische Welt gibt es viele Theorien, von denen die meisten nicht überprüft werden können. Zum Teil liegt das an der inhärenten Schwierigkeit des Übertragens wissenschaftlicher Methoden auf magische Phänomene, vor allem aber daran, dass diese Schwierigkeiten so unmerklich zunahmten, dass sie bis 2060 kaum wahrgenommen wurden. Seit Mitte 2068 gibt es keine belegten Fälle dieser sogenannten Erdung mehr, wenn man die unbestätigten Berichte des letzten Monats über drakonische Aktivitäten im Ruhrgebiet mal beiseite lässt.

Manche Gelehrte sagen, der „Schleier“ zwischen der Astral- und der physischen Ebene sei während des Erwachens schwach gewesen und habe sich seitdem verstärkt. Diese Theorie ist mit den bemerkenswerten Ausbrüchen des Großen Geistertanzes und dem Auftauchen Ghostwalkers kongruent. Sie versagt aber dabei, einen Ansatz zur Messung der Stärke dieses Schleiers oder zur

Vorhersage eines etwaigen Höhepunkts dieser Stärke zur Verfügung zu stellen.

Eine ähnliche Theorie geht davon aus, dass der Astralraum selbst nicht stark genug war, um die Bildung physischer Zaubersprüche zu verhindern, und die magisch Aktiven ihn daher „durchbrechen“ und physische Zauber in die physische Ebene zwingen konnten. Wie die vorher erwähnte Theorie versagt auch diese dabei, Messmethoden für die angebliche Veränderung der Stärke der Manasphäre oder Methoden zur Vorherberechnung derselben zu liefern.

Es wurden einige Artikel publiziert, die einer Weiterentwicklung der Verzauberungstechniken in den letzten Jahrzehnten eine Verunmöglichung der gefährlichen und unvorhersagbaren Praxis der Erdung zuschreiben. Diese Theorie ist mangelhaft dokumentiert und ignoriert die Tatsache, dass die Effizienz der Erdung durch Dualwesen im selben Maße abnahm wie diejenige der Erdung durch unbelebte Foki.

Einige fantasiereiche Theorien auf verschiedenen Matrixseiten gehen davon aus, dass die Technik der Erdung Zauberern einen unfairen Vorteil verschafft habe und daher aufgegeben worden sei. Aber die Vorstellung, Zauberer würden aus Gründen der Fairness weltweit auf eine vorteilhafte magische Praxis verzichten, ist absurd.

MATRIX

„Es gibt mehr Dinge zwischen Schatten und Matrix, als Eure Bilanzen sich träumen lassen, Sir Johnson.“ -Dodger

Die Matrix ist eine gewaltige Ansammlung digitaler Systeme, die miteinander in einem Netz von Glasfaserkabeln verwoben sind.

Die Matrix beherbergt die elektronischen Gespenster von allen, die beim Kampf zwischen Echo Mirage und dem Crash-Virus starben.

Die Matrix macht süchtig, und jeder, der sich einmal eingestöpselt hat, ist ihr für immer verfallen.

In der Matrix gibt es Kinder, die entweder nur mit einer Datenbuchse reinkommen oder nur Gehirne in einer Nährlösung sind.

Die Matrix wurde erschaffen, um die Welt nach dem Crash 2029 besser kontrollieren zu können.

Die Matrix ist eine kollektive Halluzination aller Personen, die sie durch ein Direktes Neutralinterface (DNI) betreten können.

Alle diese Aussagen sind falsch. Aber vielleicht, ganz vielleicht, sind ein paar von ihnen auch wahr. In Wirklichkeit ist die Matrix ein so komplexes System, das so gewaltig über das, wofür es ursprünglich gedacht war, hinausgewachsen ist, dass niemand alles darüber wissen kann. Das schafft natürlich in der Mitte des 21. Jahrhunderts, wie wir es kennen, nur ein weiteres Mysterium.

GESCHICHTE DER MATRIX

Im Chaos des VITAS-Ausbruchs, bei der Zerstörung von Teilen der Infrastruktur in den Nachwirkungen des Großen Geistertanzes und aufgrund der physischen Beschädigung durch den Crash 2029 ging das Internet, bis auf die großen Glasfaser-Backbones, unter. In dem Chaos, das entstand, als die Weltwirtschaft versuchte, sich selbst aufzufressen, gaben wütende Mobs den Internetanbietern, Computerfirmen, Forschern und sogar Elektrizitätsunternehmen, die nichts mit dem Internet zu tun hatten, die Schuld. Ganze Bürogebäude wurden bei Aufständen vernichtet, Arbeiter wurden gelyncht, und manchmal wurden sogar Manager an Telefonmasten gekreuzigt. Das sorgte, zusammen mit der Vernichtung von Dateien, dafür, dass im Wissen der Menschheit ein schwarzes Loch entstand und ein neues dunkles Zeitalter drohte. Die Kommunikation fiel auf einen Stand zurück, wie er kurz nach der Erfindung des Telegraphen herrschte: Nur primitive Funksysteme funktionierten noch. Während alldem testete

ein Projekt namens „Echo Mirage“ die ersten Cyberterminals - zimmergroße Computer mit Sinnesenzugstanks, mit denen man sich mental mit Computersystemen verbinden und sie gedankenschnell manipulieren konnte. Während dieses Kampfs gegen das Crash-Virus wurden zwei Dinge entdeckt: Das Virus selbst konnte im menschlichen Gehirn tödliches Feedback auslösen, und kein Computersicherheitssystem jener Zeit konnte den virtuellen Angriff einer Person mit Cyberterminal abwehren.

Zum Glück für die Stabilität der Welt waren einige Leute, die sich mit der Infrastruktur der Telekommunikation auskannten, dem Mob entkommen. Sie konnten ihren Konzernen und Regierungen zeigen, wo man mit Reparatur und Austausch beginnen musste, um den Wiederaufbau zu beginnen. Beim Wiederaufbau des Systems wurde auf die zukünftige Verbreitung von Cyberterminals Rücksicht genommen, und man suchte nach einem Standardsystem für Abbildungen in diesem Netzwerk. Daher wurde das Universal Matrix Standards Consortium geschaffen: Eine Gruppe, die geometrische Formen und Farben entwickelte, die Zweck und Sicherheitsstufe eines Knotens eindeutig kenntlich machen sollten, sodass Benutzer erkennen konnten, was sie vor sich hatten und ob sie zugangsberechtigt waren. Diese dreidimensionalen Standardavatare wurden als UMS-Icons (Universeller Matrixstandard) bezeichnet.

Trotz der vielen legalen Systeme, Organisationen und Leute, die die Matrix nutzten, gab es auch immer noch die Hacker und Schattenelemente, die ihre eigenen Zugänge und Verwendungszwecke verwirklichen wollten. Großstadtforscher fanden viele vergessene Glasfaserkabel und Zugangsgeräte, die verkauft, getauscht oder einfach an andere Aufrührer verschenkt werden konnten. Illegale Foren kamen wieder auf, die an vergessenen Orten gespeichert und daher nicht aufzuspüren waren. Das berühmteste und populärste von ihnen wurde Shadowland.

Jetzt, nach zwanzig Jahren, sind die Systeme wieder auf dem Stand der 2020er. Nur die Miniaturisierung ist seit dem Crash fortgeschritten. Im Jahr 2050 gibt es die neuen Cyberterminals der siebten Generation - keyboardgroße Geräte namens „Cyberdecks“. Sie bieten eine schnelle, tragbare Möglichkeit, moderne Sicherheitseinrichtungen zu umgehen und sich auch in Systeme zu hängen, die nicht mit der Matrix verbunden sind. Hacker haben ihre alte Bezeichnung abgelegt und nennen sich nur zu gern „Decker“.

DIE MATRIX UND WIE SIE ERSCHEINT

Die Topologie der Matrix ist sowohl einfach als auch komplex. Alle großen Bereiche der Matrix sind als Regionale Telekommunikationsgitter (RTG) ausgelegt, die mit einem Kontinent-Code (zwei oder drei Buchstaben), einem Schrägstrich, einem Landescode (meist die offizielle Abkürzung des Landes), einem Bindestrich und einem Code für die Unterregion (zwei oder drei Buchstaben) gekennzeichnet werden. Seattle trägt zum Beispiel die Bezeichnung NA/UCAS-SEA. Die RTGs sind in Lokale Telekommunikationsgitter (LTG) unterteilt, die als Zahl gekennzeichnet werden, die gleichzeitig die Telefonnummer der jeweiligen Person oder Firma ist. Wie diese Zahl aussieht, hängt von der Region und ihrer Matrix-Auslastung ab. Sie kann nur vier oder bis zu 20 Ziffern lang sein.

Wenn man in die Matrix eingestöpselt ist und eine Weltkarte betrachtet, wird der eigene Avatar über einer gigantischen Kugel schweben, auf der jedes RTG als Gebiet mit einer bestimmten Neonfarbe gekennzeichnet ist. Wenn man in ein RTG eindringt, sieht man die LTGs des Gebiets auf einer flachen Ebene schweben. In den LTGs sind „Böden“, „Wände“ und „Decken“ von grünen Gitterlinien überzogen, die zwischen einer Unzahl an Systemen, die scheinbar willkürlich verteilt sind, Verbindungen schaffen. Es gibt in jedem RTG und LTG Sicherheitsprogramme, die zumindest dafür sorgen sollen, dass für die genutzten Dienste auch bezahlt wird. Aber jeder Decker, der auch nur sein unbestücktes Deck wert ist, kann diese Basis-Systeme überlisten. Meist machen sie das mit einfachen Makros in ihren Decks (die jedes Mal upgedatet werden, wenn die Telefongesellschaften ihre Sicherheit aufrüsten). Dadurch können Decker gratis Ferngespräche führen, während legale Nutzer die Auskunft anrufen, 1 ¥ für die gewünschte Information bezahlen und dann noch den eigentlichen Anruf bezahlen müssen.

WIE ES IN DER MATRIX AUSSIEHT

Die Matrix sieht aus, wie die Welt aussähe, wenn Architekten nicht durch Schwerkraft, Physik, Wirklichkeit, historische Genauigkeit und guten Geschmack eingeschränkt wären. Die Virtuelle Realität kann aussehen, wie man will, oder zumindest wie man es sich leisten kann.

In Matrixsystemen kann man jede Art von Design finden. Manche sind unauffällig und funktionell und wollen nur ihre Spiegelbilder in der realen Welt abbilden. Die Virtuelle Realität eines Büros könnte Tische und Aktenschränke enthalten, ein Polizeirevier könnte Programme beinhalten, die aussehen wie Beamte auf dem Weg durch ein virtuelles Gebäude, das mit dem Realabbild übereinstimmt. Andere Systeme nutzen die besonderen

KEIN WIFI

Der auffälligste Unterschied zwischen der Matrix von 2075 und der von 2050 ist der fehlende drahtlose Zugang. Das heißt auch, dass es keine Überblendungen durch die Erweiterte Realität gibt. Wenn man die Matrix sehen will, braucht man einen Bildschirm oder ein bildgebendes Gerät, oder man muss sich physisch einstöpseln. 2050 benutzt fast jeder die Matrix zumindest indirekt, aber sie umgibt und durchdringt nicht jeden Lebensaspekt wie im Jahr 2075.

SPIELINFORMATION

Möglichkeiten zur Realitätsveränderung stärker. Historische Themen sind dabei ebenso populär wie solche aus Büchern oder Filmen. Manche Designs lassen die Tendenz der Metamenschheit, sich auf dem Boden zu bewegen, völlig außer Acht und lassen die Nutzer durch den Raum rasen oder durch die Wolken fliegen. Manche Systeme sind völlig abstrakt und nutzen vielleicht die Standard-Matrixkonstrukte (siehe S. 168) oder haben ein eigenes Set an Formen, Oberflächen und Mustern, das nur von den Designern verstanden wird.

Bei manchen Konzepten gibt es eine eindeutige Übereinstimmung zwischen Form und Funktion. Datenspeicher könnten wie Aktenschränke, Bücherregale, Aktentaschen oder vielleicht Schatzttruhen aussehen. IC könnten dann wie Wachhunde, bedrohliche Krieger oder sogar Drachen aussehen. Andere Darstellungsarten könnten subtiler angelegt sein – zum Teil um unbedarfte Decker zu verwirren, die hier einbrechen. Das Häschen, das über eine sonnige Wiese hoppelt, könnte furchtbares Schwarzes IC oder die gesuchten Daten sein. Die goldene Statue in der erleuchteten Höhle am Ende eines Labyrinths könnte die gesuchte Datei oder nur ein Haufen nutzloser Daten sein. Die wirklich wichtigen Daten könnten dann in weit entfernten Felszeichnungen oder sogar in einem gewöhnlichen Stein liegen. Der Spielleiter kann die Darstellungsweise benutzen, um eine unterhaltsame und herausfordernde Umgebung für die Spieler zu bieten.

Nutzer in der Matrix werden durch eine *Persona*, einen digitalen Avatar, definiert, der bei der Orientierung in der Matrix hilft und die Interaktion mit anderen Nutzern erlaubt. Die Standard-Avatare haben zwei Varianten: Cyberdecks und Cyberterminals von Konzernen benutzen einen Mann aus Obsidian in einem Anzug aus Chrom, der über dem Herzen das Logo des Konzerns zeigt. Frei verkäufliche Decks nutzen androgyne Menschen ohne Gesichtszüge, die völlig aus Chrom bestehen. Diese Standard-Avatare werden meist von den Nutzern nach ihren Vorlieben (innerhalb von Grenzen, die Provider und/oder



Konzernbosse setzen) verändert. Unabhängig von den Veränderungen sehen die Avatare fast immer nach Hightech aus und sind, selbst wenn sie Mäuse oder Drachen darstellen, menschengroß.

Wichtig ist, fantasievoll vorzugehen. Konzern gestalten ihre VR, um Kunden und Besucher zu beeindrucken und einzuschüchtern; Decker nutzen sie, um mit ihren Fähigkeiten anzugeben. Die Umgebung, Personas und Icons, die ein Spielleiter in die Matrix setzt, sollten mit aller Fantasie, die er aufbringen kann, gestaltet werden.

EIN NETZWERK AUS KNOTEN

Der erste Trick beim Reisen durch die Matrix ist, die Struktur zu begreifen. Die Grundbausteine der Matrix sind Knoten. Ein Knoten kann etwas Einfaches wie ein Cyberdeck oder ein Taschensekretär sein, kann aber auch mehrere verbundene Geräte, wie etwa eine Gruppe Sicherheitskameras, darstellen. Meist sind einige Knoten zu einem System verbunden, und ein System wird generell von einem Mainframe gesteuert. Jedes System ist nach einem bestimmten Muster aufgebaut, das auf dem Zweck und Design des Netzwerks und den benutzten Komponenten basiert. Den unterschiedlichen Knoten können separate Sicherheitscodes, Ressourcen und Zugangscode zugewiesen werden. In der virtuellen

Welt werden Knoten als dreidimensionale geometrische Formen dargestellt: die *Konstrukte*, die den Zweck anzeigen. Konstrukte sind je nach ihrer Sicherheitsstufe gefärbt. Innerhalb eines Systems werden die Konstrukte durch Datenleitungen verknüpft, die meist als weiße Stränge voll pulsierender Informationen dargestellt sind. Ein Avatar kann sich entlang dieser Linien zwischen den Knoten bewegen. Um eine Operation durchzuführen, braucht man die richtigen Zugangscode und eine Seriennummer vom eigenen Cyberterminal. Wenn man diese nicht hat, nutzt das System alle Mittel, die es hat, um den Eindringling zu stoppen. Man hat bei einem Einbruch natürlich meist nicht die benötigten Zugangscode (außer man hat eine gute Quelle). Die meisten Decker haben auch die Seriennummern der Chips in ihren Decks entfernt. Daher können die Kommunikationsanbieter ihnen keine Rechnungen schicken, und sie können nicht durch eine einfache Überprüfung der Zugriffslogs zurückverfolgt werden. Also kommen sie meist nirgends auf legalem Wege hinein.

Knoten sind durch ihr Konstrukt, die Konnektivität (die Art der Knoten, mit denen sie verbunden sein können) und die möglichen Systemoperationen definiert. Die Systemoperationen können von jedem Nutzer durchgeführt werden, der es geschafft hat, die Herrschaft über das System zu übernehmen. Es folgen die grundlegenden Arten von Knoten, aus denen alle Systeme aufgebaut sind:

Central Processing Unit (CPU)

Jedes System hat eine, und nur eine, Central Processing Unit oder CPU. Sie ist Herz und Hirn des Systems. Die meisten CPUs sind durch mächtiges IC geschützt.

Konstrukt: Ein riesiger achteckiger Raum, errichtet aus riesigen Leiterplatten, die vor blendender Energie pulsieren. Bildschirme zeigen die Daten, die durch den Computer fließen, und den Status der anderen Knoten im System.

Konnektivität: Die CPU kann mit allen anderen Knotenarten verbunden sein. Wegen der enormen Wichtigkeit des Knotens ist er jedoch meist durch eine Schicht von SPUs abgeschirmt, sodass kein Zugangsknoten direkten Zugriff auf die CPU gewährt.

Datenspeicher (DS)

Datenspeicher enthalten Informationen oder Dateien. Für den Decker enthalten sie die Beute. Datenspeicher sind außerdem oft voller IC.

Konstrukt: Ein Irrgarten aus Energiequadranten, die mit wirbelnden Zeichen verschiedener Farbe gefüllt sind. Jede Datei hat eine Größe von 2W6 x 10 Mp.

Konnektivität: Datenspeicher können mit anderen Datenspeichern, SPUs oder der CPU verknüpft sein.

I/O-Ports (I/OP)

Ein I/OP ist ein Knoten mit begrenztem Zugriff, der das System mit Ein- und Ausgabegeräten verbindet: Terminals, Cyberdecks, Druckern, Kameras, Bildschirmen, Datenlesern für optische Chips und so weiter. Man kann sich durch diese Geräte mithilfe eines Cyberdecks oder Programmträgers einstöpseln. In großen Systemen kann ein einzelner I/OP-Knoten Zugangspunkt für Hunderte von Geräten sein.

SYSTEMOPERATIONEN: CPU

Entwarnen: Beendet einen passiven Alarm. Wenn bereits ein aktiver Alarm läuft, kann man nichts dagegen tun. Diese Operation verhindert nicht das Auslösen künftiger Alarme. Genaueres zu Alarmen finden Sie auf S. 180.

Kartendisplay: Wenn die Operation erfolgreich ist, muss der Spielleiter dem Spieler eine Karte des Systems zeigen, das von der CPU kontrolliert wird. Die Karte zeigt die Knoten mit ihren Sicherheitscodes (siehe S. 166), jedoch nicht die Lage von Dateien, IC oder dergleichen.

Knoten wechseln: Diese Operation „teleportiert“ den Decker direkt in einen anderen Knoten des Systems. Wenn er in diesem Knoten angekommen ist, kann er mit dieser Operation nicht wieder zur CPU zurückkehren.

Shutdown: Diese Operation führt zum Absturz des Systems und wirft den Decker aus.

Konstrukt: Eine pyramidenförmige weiße Kammer. Wenn der I/OP mehrere Terminals kontrolliert, befindet man sich in einer Gruppe von Pyramiden, die mit Datenleitungen verbunden sind und meist um eine große Zentralpyramide angeordnet sind.

Konnektivität: I/OPs können mit SPUs oder (selten) der CPU verbunden sein.

Sub-Processing Units (SPU)

Eine SPU ist ein kleiner Computer, der der Slave eines leistungsstärkeren Computers ist. Die CPU gibt Befehle, und die SPU führt sie aus. Einige SPUs dienen zur „Verkehrsregelung“ und verknüpfen Datenleitungen zu anderen Knoten. Andere können zu Datenspeichern oder ähnlichen Zielen führen.

Konstrukt: Eine große achteckige Kammer mit Schaltkreisen und knisternden Energieleitungen.

Konnektivität: SPUs können mit allen anderen Knotenarten verbunden sein.

SYSTEMOPERATIONEN: DATENSPEICHER (DS)

Editieren: Inhalte einer Datei verändern (wie das Fälschen von Zeugnissen oder das teilweise Verändern von Polizeiakten statt des kompletten Löschens).

Lesen: Das Lesen einer Datei funktioniert wie ein Download. Allerdings findet kein Kopiervorgang statt, also wird auch kein Speicherplatz im Deck benötigt. Man überfliegt schnell den Inhalt. Wenn man den privaten Komcode eines Konzernangehörigen sucht, kann man dessen Personalakte lesen. Der Spielleiter entscheidet, was ein Decker durch das Lesen an Informationen gewinnen kann. Einfache Dinge wie Namen, Termine, Rufnummern, Adressen und so weiter lassen sich leicht merken. Umfangreiche technische Daten kann man sich nicht einfach merken. Wenn man also eine komplexe Formel verkaufen will, muss man sie downloaden, statt sie einfach nur zu lesen.

Löschen: Die Vernichtung einer Datei (zum Beispiel einer Polizeiakte). Diese Operation löscht die gesamte Datei, nicht nur Teile davon.

Transfer: Mit dieser Operation werden Daten in den Speicher des Cyberdecks (Download) oder von dort in den Datenspeicher (Upload) kopiert. Entscheidend dafür ist die I/O-Geschwindigkeit des Decks. Der Decker muss bis zur Vervollendung des Transfers in dem Knoten bleiben, sonst wird der Vorgang ergebnislos abgebrochen.

SYSTEMOPERATIONEN: I/O-PORTS

Meldung anzeigen: Die Ausgabe einer Meldung auf einem Ausgabegerät. Das kann ein blinkendes Licht an einer Kamera, ein Ausdruck, eine Bildschirmpräsentation oder ähnliches sein.

Abtrennen: Den I/OP aus dem System aussperren. Wenn die Operation durchgeführt ist, kann nichts, was an dem Port hängt, weiter mit dem System kommunizieren. Wenn der I/OP ein Cyberterminal ist, das gerade benutzt wird, muss der Decker es zuerst durch Matrixkampf zum Absturz bringen.

System Access Node (SAN)

Ein SAN stellt die Verbindung zu anderen Systemen oder zur Matrix her. Dies sind die Eingangstüren zum System, also sind Decker mit ihnen sehr vertraut.

Konstrukt: Komplexe Durchgänge oder Luftschleusen in der Mauer der Systemarchitektur.

Konnektivität: SANs können mit einer SPU verbunden sein. Sie können auch mit der CPU verknüpft sein, aber das kommt in größeren Systemen selten vor.

Slave Node (SN)

Ein SN kontrolliert physische Vorgänge oder Geräte: von der Kaffeemaschine über Fertigungsstraßen bis hin zu den Aufzügen in einem Konzernhauptquartier. Man kann sich durch einen SN mit dem System verbinden, aber nur mit einem Programmträger und „nackt“ (siehe S. 179).

Konstrukt: Ein kleiner, würfelförmiger Raum, dessen Wände blitzende Lichtmuster zeigen. Je komplexer das Slave-System ist, desto größer ist der Raum und desto komplexer sind die Lichtmuster.

Konnektivität: SNs können mit SPUs und der CPU verbunden sein.

Dies sind die Standard-Konstrukte der Ikonographie der Matrix, aber Netzwerkdesigner können sie nach ihren Vorlieben verändern. Große Veränderungen brauchen aber viel Rechenleistung und können Systeme verlangsamen. Sie können aber gerade deshalb eine Demonstration der Macht und des Reichtums eines Konzerns sein. Komplett durchgestylte Netzwerke mit individuellen Icons werden *geformte Systeme* genannt, sind extrem selten und kommen praktisch nur bei AAA-Konzernen vor.

Die Sicherheitsstufe eines Knotens wird durch eine Farbe (die Hardware-Sicherheit) und eine Zahl (die Software-Sicherheit) angegeben. Diese Stufen zeigen die Widerstandsfähigkeit gegen unerlaubten Zugriff an. Sie sind wie folgt eingeteilt:

SICHERHEITSTUFE

FARBE	STUFE
Blau	3
Grün	4
Orange	5
Rot	6

Die Software-Sicherheit gibt auch die Stufe einiger Arten von IC an und kann nie mehr als das Doppelte der Hardware-Sicherheit betragen (ein Grüner Knoten kann also maximal eine Software-Sicherheit von 8 haben). Jedes Mal, wenn ein Decker

SYSTEMOPERATIONEN: SPU

Keine

SYSTEMOP.: SYSTEM ACCESS NODE (SAN)

Abtrennen: Der Decker kann den SAN verschließen und damit andere Personas von der Nutzung abhalten.

SYSTEMOPERATIONEN: SLAVE NODE (SN)

Kontrolle: Der Decker kann alles steuern, was vom SN gesteuert wird – also den Kaffee überkochen lassen oder die Produktion stilllegen.

Sensoren ablesen: Der Decker kann Sensoren oder Kameras auslesen, die an dem SN hängen. Damit könnte er zum Beispiel, wenn der SN die Gebäudesicherheit kontrolliert, die Sicherheitskameras benutzen.

eine Systemoperation durchführen will, muss ihm eine Erfolgsprobe auf Hacking + Logik [Geistig] gegen diese Stufe gelingen.

CYBERTERMINALS UND -DECKS

Cyberterminals und Cyberdecks sind extrem komplexe Geräte und stellen in der Mitte des 21. Jahrhunderts die Spitze der Informationstechnologie dar. Wenn man ernsthaft in der Matrix arbeiten will, braucht man ein solches Gerät. Sie verbinden eine riesige Rechenleistung mit einem SimSinn-Interface, dessen Stärke der von illegalen BTLs gleichkommt. Dank ASIST (Artificial Sensory Induction Systems Technology) erhalten Decker im virtuellen Raum neurales Feedback, das für ein realistisches Erlebnis sorgt. Essen hat einen Geschmack. Lederbezüge von Möbeln lassen sich fühlen. Und Verletzungen schmerzen. Das ist für SimSinn-Erfahrung entscheidend, wo man nicht nur sieht, was vorgeht oder aufgezeichnet wurde, sondern es auch schmeckt, riecht und emotional wahrnimmt. Die meisten Leute halten das Feedback auf einer geringen Stufe, damit der Schmerz keinen ernsthaften Schaden anrichten kann, aber dadurch können auch andere Sinneserfahrungen gedämpft werden. Um die volle Bandbreite der SimSinn-Erfahrung zu erleben und sie so gut wie (oder besser als) die Realität zu machen, drehen manche Leute das Feedback bis in die Gefahrenzone hoch. Dann kann ihnen die Matrix echten Schaden zufügen und sie sogar töten.

CYBERDECKS

Cyberdecks sind etwas ganz anderes als ihre klobigen Vorfahren und stellen die Spitze der Technologie der Matrixnutzung dar. Sie werden fast nur über Datenbuchsen benutzt, und ihre geringe Größe erlaubt nur eine übergroße Tastatur mit vielen Makro- und anpassbaren Funktionstasten als Eingabegerät. Das Standardzubehör umfasst einen bruchsicheren Koffer, und die Systeme sind bis oben hin mit modernsten, stark miniaturisierten elektronischen und optischen Schaltkreisen vollgepackt, die maximale Leitung bei minimalem Verbrauch bringen sollen. Natürlich sind sie die erste Wahl für Schattendecker, werden aber auch von Administratoren benutzt, die viel reisen müssen. Auch Lohnsklaven, die von zu Hause aus arbeiten wollen, ohne die, vom Arbeitgeber überwachte, Matrixverbindung zwischen Heim und Arbeitsplatz zu benutzen, schätzen sie. Cyberdecks sind extrem teuer und können nicht über ihre werksseitigen Einstufungen hinaus verbessert werden. Sie bilden den Endpunkt der möglichen Entwicklung. Die einzigen Ausnahmen bilden ihre Speicherbänke, die bis auf das Doppelte des Auslieferungszustands erweitert werden können.

Cyberdecks haben die folgenden Merkmale:

Master Persona Control Program (MPCP)

Das MPCP ist eine Kombination vieler kleiner Programme und des Betriebssystems. Es bestimmt, wie „zäh“ die Persona eines Cyberdecks im Matrixkampf ist, und wie stabil sie gegenüber neuen und ungewöhnlichen Situationen in der Matrix ist. Ein Cyberdeck hat einen Zustandsmonitor mit 8 + (MPCP ÷ 2, aufgerundet) Kästchen.

Härte

Die Härte steht für die Fehlerkorrekturalgorithmen und die Hilfsprogramme des Betriebssystems, die im Matrixkampf die „Panzerung“ darstellen. Damit widerstehen Decker dem Schaden von Angriffsprogrammen oder Grauem IC, die die Persona angreifen.

Aktiver Speicher

Hier liegen die Programme, die zur Benutzung zur Verfügung stehen. Cyberdecks können Programme mit einer Gesamtstufe gleich dem Aktiven Speicher benutzen. Wenn das Deck z.B. einen Aktiven Speicher von 4 hat, kann es zwei Programme der Stufe 2, eines mit Stufe 3 und eines mit Stufe 1, vier mit Stufe 1 oder eines mit Stufe 4 laden.

CYBERDECKS IN DER VIRTUELLEN REALITÄT

Beim Decken im Jahr 2050 ist zu beachten, dass Cyberdecks mit ihren Deckern immer durch die Virtuelle Realität verbunden sind. Außerdem verfügen sie über SimSinn in BTL-Stärke, also verwendet der Decker regeltechnisch gesehen heißes Sim. Das heißt, dass Decker in der Matrix, wenn sie ein Cyberdeck benutzen, 4W6 Initiativwürfel haben.

Input/Output-Geschwindigkeit

Dies ist die Geschwindigkeit, mit der ein Deck Up- oder Downloads zwischen Deck und Matrix durchführen kann. Beim Laden von Programmen in das Deck gibt die I/O-Geschwindigkeit außerdem die Gesamtstufe an Programmen an, die pro Kampfrunde geladen werden kann. Also könnte man etwa mit einer I/O-Geschwindigkeit von 3 ein Programm der Stufe 3 oder eines mit Stufe 2 und eines mit Stufe 1, oder drei mit Stufe 1 laden. Ein Programm der Stufe 4 würde aber zwei Kampfrunden brauchen. Beim Up- oder Download von Matrixdateien können (I/O-Geschwindigkeit x 5) Mp pro Kampfrunde übertragen werden.

Speicherbänke

Menge an Platz, die für Programme und Dateien im Cyberdeck zur Verfügung steht. Sie kann durch das Nachrüsten mit wiederbeschreibbaren optischen Chips, die in Steckleisten im Deck installiert werden, bis zum Doppelten der Standardmenge gesteigert werden.

CYBERDECKS

MODELL	MPCP	HÄRTE	AKTIVER SPEICHER	I/O	SPEICHER-BÄNKE	PREIS
Radio Shack PCD-100	2	0	1	1	10	6.200 ¥
Allegiance Alpha	3	1	1	1	10	13.200 ¥
Sony CTY-360	4	3	3	3	20	111.000 ¥
Fuchi Cyber-4	4	3	4	3	100	150.000 ¥
Fuchi Cyber-6	5	4	5	4	100	364.000 ¥
Fuchi Cyber-7	5	4	5	5	200	514.000 ¥
Fairlight Excalibur	6	5	6	6	200	990.000 ¥

CYBERDECK-OPTIONEN

Es folgen einige Zusatzausstattungen für Decker, die ihre Systeme gerne aufmotzen wollen.

Chipbrenner

Externes Gerät, mit dem Daten auf leere Datenchips gebrannt werden, um sie leicht zu transportieren, zu lagern und auszutauschen.

Preis: 250 ¥

Reaktionsverstärkung

Diese Hardware ist das Matrix-Äquivalent zu Reflexboostern. Sie umfasst zusätzliche Coprozessoren, Cache und ein größeres Bussystem, wodurch das Deck schneller reagieren und handeln kann. Wenn das Cyberdeck von einem IC wie etwa Aufspüren & Rösten zerstört wird, wird auch die Reaktionsverstärkung zerstört. Reaktionsverstärkung erhöht die Matrix-Initiative um +1 und verleiht 1 zusätzlichen Initiativwürfel in der Matrix.

Preis: 35.000 ¥

Trampstecker

SimSinn-Elektroden, die einer anderen Person gestatten, mit dem Decker durch die Matrix zu reiten und mit ihm zu kommunizieren. Diese Gefährten können zwar nichts tun und nur sehen, was der Decker sieht, sind dafür aber auch nicht in Gefahr.

Preis: 1.000 ¥ pro Stecker

Zusatzdisplay

Ein Flachbildschirm zum Aufrollen, der zeigt, was der Decker gerade in der Matrix sieht. Er kann auch Meldungen anzeigen, die der Decker während der Arbeit an die Außenwelt absetzen will. Perfekt für Runnerteams, die auf Matrixkämpfe wetten wollen, und viel interessanter, als nur zuzusehen, wie der Decker ins Nichts starrt.

Preis: 500 ¥

CYBERTERMINALS

Das sind ältere Modelle oder nachgerüstete Systeme, die für den Bürobetrieb entworfen wurden. Diese Systeme sind ortsfest (sie haben keine Akkus) und oft auch ohne Datenbuchse verwendbar. Es gibt etliche Peripheriegeräte, von Keyboards über Monitore bis hin zu Mäusen, Trackballs oder Joysticks. Das komplexe Wesen der Matrix bedarf einiger Übung, aber wenn die Standard-Ikonographie zur Anwendung

SPEICHERBANKEN UND AKTIVE SPEICHER

Im Jahr 2075 ist Speicherplatz billig und überall verfügbar. Spieler müssen also nicht darauf achten, wie viel vom Speicher ihrer Kommlinks noch frei ist. Im Jahr 2050 war es allerdings schwieriger, Speicherplatz zu bekommen, vor allem da niemand Zugang zu WiFi-Cloudservern hatte. Decker müssen also nachhalten, wie viel Aktiven Speicher und wie viele Speicherbänke sie in ihren Cyberdecks haben, und wie diese gerade ausgelastet sind.

SPIELINFORMATION

CYBERTERMINALS

MODELL	MPCP	HÄRTE	AKTIVER SPEICHER	I/O	SPEICHERBÄNKE	PREIS
Radio Shack DTU-2500	2	1	2	1	15	620 ¥
Microdeck Deskmaster	3	1	2	1	20	1.300 ¥
Sony R4J	4	3	4	3	50	11.000 ¥
Fuchi Cyber-2	4	4	4	3	100	15.000 ¥
MCT Sarari-Man	5	4	5	4	150	37.000 ¥
Renraku Desukuwa-Ku	5	4	5	5	200	51.500 ¥
Fairlight Joyeuse	6	6	6	6	300	450.000 ¥

kommt, können einfache Computerfähigkeiten für Standardaufgaben ausreichen. Cyberterminals sind für ihre Fähigkeiten sehr groß, und jedes Attribut kann um zwei Stufen erhöht werden, Speicherbänke sogar bis zum Vierfachen ihrer Standardgröße.

Cyberterminals haben die gleichen Werte wie Decks und dienen demselben Zweck. Wenn ein Benutzer nicht eingestöpselt ist, erleidet er einen Malus von -4 auf seine Matrix-Initiative und kann nur 1 Initiativwürfel in der Matrix nutzen, weil er so plumpe Steuermethoden benutzt. Cyberterminals können nicht mit Reaktionsverstärkung ausgerüstet werden. Aufspüren-IC, das ein Cyberterminal finden will, erhält einen Bonus von +2 auf seine Sicherheitsstufe, weil Cyberterminals im Allgemeinen ortsfest sind. Das Bewegen eines Cyberterminals an einen anderen Einsatzort hebt diesen Bonus für zwei Wochen auf. Diese Maßnahme wird von paranoiden Konzernen gern durchgeführt.

GEPÄCK

Cyberterminals der sechsten Generation werden oft als „Gepäck“ bezeichnet, weil sie wie Koffer

aussehen und auf Flügen auch so transportiert werden. Sie sind kleiner als die meisten Cyberterminals - aber nur im weitesten Sinne transportabel, da sie mindestens 14 Kilo wiegen. Sie sind weniger als fünf Jahre alt und sind bei Konzernen immer noch im mobilen Einsatz. Sie können mit den Peripheriegeräten für Cyberterminals ausgerüstet werden, mit Datenbuchsen verbunden werden und haben dieselbe Rechenleistung wie ihre jüngeren Verwandten, die Cyberdecks. Sie können inzwischen auch mit Cyberdecktechnologie aufgerüstet werden. Attribute können jeweils um +1 verbessert werden, die Speicherbänke bis zur dreifachen Standardgröße.

UTILITYS

Wer im Jahr 2050 auf einen Matrixrun geht, tut das mit anderen Programmen als im Jahr 2075. Es folgt eine Zusammenfassung dieser Programme.

Utilitys sind die Basis der Handlungen eines Deckers in der Matrix; sie sind die Fertigkeiten und die Ausrüstung der virtuellen Welt. Utilityprogramme müssen in den Aktiven Speicher geladen werden, damit sie verwendet werden können. Jedes Utility hat eine Stufe, die seine Stärke und Effektivität angibt. Außerdem hat es einen Größenmultiplikator, der seine Komplexität angibt. Stufe mal Größenmultiplikator gibt die Größe in Megapuls an.

Utilitys verbrauchen selbst dann Platz im Aktiven Speicher, wenn sie abgestürzt sind. Wenn man ein neues Utility laden will und nicht genug Platz im Aktiven Speicher hat, muss man den Platz durch das Löschen eines oder mehrerer Utilitys freimachen. Das Löschen eines Programms aus dem Aktiven Speicher benötigt eine Einfache Handlung. Das Laden eines Utilitys aus den Speicherbänken in den Aktiven Speicher erfordert ebenfalls eine Einfache Handlung. Größere Programme können aber, abhängig von der I/O-Geschwindigkeit, einige Kampfunten zum Laden brauchen. Details dazu finden Sie im Abschnitt *Cyberdecks* auf S. 169.

Man immer nur eine einzelne Kopie eines bestimmten Utilitys gleichzeitig im Aktiven Speicher haben.

EILIGES PROGRAMMIEREN

Wenn man ein Utility braucht, das sich nicht in den Speicherbänken befindet (oder das man gar nicht besitzt), kann man eine temporäre Version davon programmieren. Dazu ist eine Probe auf Software + Logik [Geistig] (2) erforderlich. Die Stufe des neuen Programms entspricht der Hälfte der erzielten Erfolge (abgerundet). Während eines Matrix-Runs kann ein Decker von jedem Typ nur eine Version programmieren. Temporäre Programme haben dieselbe Größe wie ihre dauerhaften Gegenstücke.

GEPÄCK

MODELL	MPCP	HÄRTE	AKTIVER SPEICHER	I/O	SPEICHER-BÄNKE	PREIS
Radio Shack PCD-50	2	0	1	1	10	3.000 ¥
Microdesk Luggable	3	1	1	1	10	6.500 ¥
Sony CTY-180	4	3	3	3	20	60.000 ¥
Fuchi Cyber-3	4	3	4	3	100	75.000 ¥
Amalgamated Tech. 6 Tele. Tragbar	5	4	5	4	100	364.000 ¥
Microtrónica Azteca Maletin	5	4	5	5	200	250.000 ¥
Fairlight Sharur	6	5	6	6	200	499.999 ¥

KAMPFUTILITYS

Kampfutilitys sind die virtuellen Eispickel, mit denen IC in Stücke geschlagen und Personas, die einen Knoten beschützen, außer Gefecht gesetzt werden können. Sie sind komplexe Programme, die zum Einsatz kommen, wenn man sich nicht vorbeischieben kann und Schaden verursachen muss. Sie können einen Knoten zum Absturz bringen, statt ihn einfach nur zu manipulieren oder zu täuschen. Das geschieht nicht automatisch. Die Knoten des Jahres 2050 sind durch progressive Evaluierungssoftware und redundante Quellcodes durchaus zum Widerstand gegen solch grobe Eingriffe in der Lage. Man muss gute Ausrüstung haben und selbst gut sein.

Kampfutilitys funktionieren als Offensiv-Programme in der Matrix. Für die Matrixinitiative kommen Intuition + MPCP-Stufe zum Einsatz. Der Matrixkampf läuft ganz anders ab als im Jahr 2075: Es gibt keine Marken, und man muss sich keine Gedanken um den Overwatch-Wert machen. Stattdessen geht ein Angreifer einfach mit Gewalt gegen sein Ziel vor.

Der Angreifer legt eine Vergleichende Probe auf Matrixkampf + Stufe des Kampfutilitys [MPCP] gegen Matrixkampf + MPCP [MPCP] des Verteidigers ab. IC greift mit seiner (Stufe x 2)



an und verteidigt sich ebenfalls mit (Stufe x 2). Nettoerfolge des Angreifers ergeben, je nach Utility oder IC, stärkere Effekte (z.B. mehr Schaden beim Angriff). Dem verursachten Schaden wird mit MPCP + Härte widerstanden. Jedes Schadenskästchen wird auf dem Matrixzustandsmonitor verzeichnet. Wenn dieser Zustandsmonitor gefüllt ist, stürzt das verteidigende Programm oder Deck ab. Für Decker ergeben sich dadurch Gefahren durch Auswurfschock.

Angriff

Das Programm Angriff ist die Hauptwaffe im Matrixkampf. Erfolgreiche Angriffe schädigen das Ziel. Jeder Nettoerfolg erzeugt ein zusätzliches Schadenskästchen beim Ziel.

Größe: Stufe x 2 Mp

Bremse

Bremse verlangsamt IC, hat aber keine Auswirkung auf andere Dinge in der Matrix. Wenn der Matrixangriff erfolgreich ist, werden Nettoerfolge von der Reaktion des Ziels abgezogen. Wenn die Reaktion auf 0 oder weniger fällt, ist das IC eingefroren und stellt seine Funktion ein. Eingefrorenes IC kann keine Fallen oder Alarmer auslösen.

Größe: Stufe x 2 Mp

Defensivutility

Defensivutility ermöglichen der Persona, mehr Schaden auszuhalten oder zu vermeiden. Weil sie auf dem Deck laufen, ist keine Erfolgsprobe nötig, um sie auszuführen. Stattdessen wird eine Probe abgelegt, um zu bestimmen, wie viel Schaden repariert wird. Werfen Sie eine Anzahl Würfel gleich der Programmstufe. Auch Programme, die Schaden an der Persona reparieren, fallen in diese Kategorie.

Medic

Das Medic-Programm repariert Schaden an der Persona. Jeder Erfolg „heilt“ ein Kästchen Schaden auf dem Zustandsmonitor der Persona.

Größe: Stufe x 2 Mp

Rauch

Das Rauchutility simuliert hektische Systemaktivität und stört dadurch die Wahrnehmung rund um die Persona des Deckers. Das Ausführen des Rauchprogramms benötigt eine einfache Handlung,

aber keine Probe. Solange sich der Decker in dem Knoten befindet, wird die Stufe des Rauchutilitys von den Stufen aller Programme in diesem Knoten – auch seinen eigenen – abgezogen. Der Rauch verzieht sich schnell. Für jede Kampfrunde, in der das Programm läuft, sinkt seine Stufe um eins, bis sie null erreicht. Zwei Kampfrunden, nachdem die Stufe auf null gesunken ist, kann Rauch neu gestartet werden. Wenn die Persona des Deckers während der Wirkungsdauer des Programms den Knoten wechselt, folgt ihr der Effekt. Das Programm ist besonders gegen Knoten oder Decker mit niedriger Software-Sicherheit und hoher Hardware-Sicherheit effektiv.

Größe: Stufe x 1 Mp

Schild

Das Schildprogramm wirkt als zusätzliche Panzerung für MPCP und Härte des Decks. Es hält automatisch eine Anzahl an Schadenskästchen gleich seiner Stufe auf. Der Nachteil ist, dass das Schildprogramm den Schaden erleidet und jedes Mal, wenn es Schaden aufhebt, einen Punkt seiner Stufe verliert. Es schützt den Decker auch nicht vor Schwarzem IC.

Größe: Stufe x 2 Mp

Spiegel

Spiegel erschwert Angriffe, indem es seine Stufe vom Würfelpool eines gegnerischen IC oder Deckers abzieht. Zur Ausführung des Programms ist keine Probe erforderlich.

Größe: Stufe x 2 Mp

SENSORUTILITYS

Sensorutilitys analysieren Daten oder andere Elemente in der Matrix. Diese Programme werden meist benutzt, bevor eine Persona den Zielknoten betritt, damit der Decker vor dem etwaigen Auslösen von IC Informationen erhalten kann. Die Persona muss zur Benutzung solcher Programme in Reichweite sein. Die Anzahl der Datenleitungen zwischen der Persona und dem Knoten darf also die Sensorstufe nicht überschreiten. Meist ist die Persona damit nicht nahe genug, um IC auszulösen. Wenn im System bereits ein Alarm ausgelöst wurde, darf die Persona aber maximal [Sensorstufe - 2] Datenleitungen weit entfernt sein. Um ein Sensorprogramm auszuführen, ist eine Probe auf Sensorstufe + Logik [Geistig] erforderlich. Der Schwellenwert ist die Sicherheitsstufe des Zielknotens. Der Spielleiter sollte diesen Schwellenwert möglichst nicht ansagen, da Spieler damit die Sicherheitsstufe des Knotens erfahren würden.

Analyse

Decker benutzen Analyse, um Informationen über einen Knoten zu erhalten. Analyse kann Informationen wie die Art des vorhandenen IC, die Art des Knotens und seine Hauptfunktion erbringen (Beispiele: „Du stehst vor einem Barriere-IC“ oder „Das ist ein Slave Node, der die Kaffeemaschine im 36. Stock kontrolliert“). Man kann dieses Programm auch benutzen, um die Stufen verschiedener Programme im Knoten zu erfahren. Wenn Analyse gegen ein IC benutzt wird, ist eine Erfolgsprobe auf Analyse + Logik [Geistig] mit der Stufe des IC als Schwellenwert erforderlich. Proben gegen Knoten verwenden die Sicherheitsstufe als Schwellenwert. Diese Stufen können recht hoch sein, also kann der Spielleiter eine Ausgedehnte Probe mit einem Intervall von einer Kampfrunde ansetzen. Ein Analyseprogramm kann keine Informationen über Personas einholen.

Größe: Stufe x 2 Mp

Einschätzung

Einschätzung ist eine Sammlung komplexer Algorithmen, die Datenspeicher nach Informationen durchsuchen, die auf dem freien Markt verkäuflich sind. Das Programm braucht regelmäßig Updates, um nach relevanter Information suchen zu können. Regeltechnisch bedeutet das, dass es jeden Monat eine Stufe verliert, wenn der Decker nicht Stufe x 10 Nuyen ausgibt, um es zu aktualisieren. Wenn ein Decker sein eigenes Einschätzungsutility schreibt, kann er es von Zeit zu Zeit upgraden, um den Stufenverlust rückgängig zu machen. Dafür legt er monatlich eine Probe auf Software + Logik [Geistig] (2) ab, um das Programm auf dem neuesten Stand zu halten. Wenn die Probe misslingt, ist das Programm unrettbar vernichtet. Ein kritischer Patzer bedeutet, dass das Programm normal zu funktionieren scheint, aber anfängt, extrem ungenaue Resultate zu liefern.

Um ein Einschätzungsprogramm laufen zu lassen, legen Sie eine Probe auf Einschätzung + Hacking [MPCP] ab, wobei die Sicherheitsstufe des Zielknotens den Schwellenwert angibt. Wenn das Programm erfolgreich läuft, findet es alle wertvollen Daten im Datenspeicher. Einschätzung zeigt dem Decker an, wie viele wertvolle Dateien es gibt, wie groß sie sind, und wie hoch ihr geschätzter Marktwert ist.

Wenn ein Decker Informationen über ein bestimmtes Thema suchen muss, kann Einschätzung diese Information, wie Schmöker, liefern. Einschätzung kann nicht eilig programmiert werden.

Größe: Stufe x 1 Mp

Entschlüsselung

Entschlüsselung kann Daten entschlüsseln, indem eine Erfolgsprobe auf Entschlüsselung

+ Elektronische Kriegsführung [MPCP] abgelegt wird, deren Schwellenwert der Stärke der Verschlüsselung entspricht. Zusätzlich kann sie auch gegen Wirbel-IC eingesetzt werden. Wirbel verwandelt Daten in nutzlosen Müll, wenn man ohne den richtigen Zugangscode auf sie zugreifen will. Wenn ein Wirbel-IC aktiv ist, legen Sie eine Probe auf Entschlüsselung + Elektronische Kriegsführung [MPCP] mit der Stufe des IC als Schwellenwert ab, um die Daten zu retten. Näheres zu IC finden Sie unter *IC-Handbuch*, S. 174.

Größe: Stufe x 1 Mp

Schmöker

Schmöker analysiert Inhalte von Datenspeichern. Der Decker muss für die Suche ein Ziel angeben. Zum Beispiel: „Ich suche nach Daten über Geheimoperationen der Sicherheitsabteilung des Konzerns.“ Legen Sie eine Probe auf Schmöker + Logik [Geistig] ab. Einfache Daten, wie etwa Dienstpläne, haben Schwellenwert 2, Projektdaten von Gruppen, die den Knoten benutzen, Schwellenwert 3, vertrauliche Daten dieser Gruppen Schwellenwert 4 und Geheimdaten Schwellenwert 5. Wenn der Decker Erfolg hat, weiß er, welche Dateien im Datenspeicher mit dem Suchziel übereinstimmen und welche Größe sie haben. Weitere Details erfährt er jedoch nicht. Siehe *Ein Netzwerk aus Knoten*, S. 166, zu Datenspeichern und Dateien.

Größe: Stufe x 1 Mp

Verschlüsselung

Dieses Utility ist das Gegenstück zu Entschlüsselung. Es macht aus Daten und Kommunikation ohne das richtige Passwort gewaltige, unverständliche Zahlenkolonnen, die die Zahl Pi kurz wirken lassen. Um Verschlüsselung zu benutzen, legen Sie eine Probe auf Verschlüsselung + Elektronische Kriegsführung [MPCP] ab und notieren die Erfolge. Wer später diese Datei entschlüsseln möchte, muss eine Probe auf Entschlüsselung + Elektronische Kriegsführung [MPCP] ablegen, wobei der Schwellenwert gleich der Anzahl dieser notierten Erfolge ist.

Größe: Stufe x 1 Mp

MASKENUTILITYS

Maskenutilitys versuchen, die Persona vor IC zu verstecken, damit sie in Ruhe gelassen wird. Um das Programm auszuführen, legt der Decker eine Probe auf Maskierung + Hacking [Geistig] ab, wobei die Sicherheitsstufe des Knotens als Schwellenwert dient. Wenn die Probe gelingt, bleibt die Persona vor dem Knoten verborgen. Wenn die Probe misslingt,

kann das IC ein Angriffs-IC, einen Alarm oder andere programmierte Handlungen auslösen. Alle zehn Kampfrunden, die eine Persona im Knoten bleibt, ist eine neue Probe nötig. Ebenso ist eine neue Probe nötig, wenn die Persona in einen neuen Knoten betritt.

Schleicher

Schleicher drückt sich spurlos an Zugangs-, Barriere-, Grauem und Schwarzem IC vorbei. Wenn der Decker bei einer Vergleichenden Probe auf Schleicher + Elektronische Kriegsführung [MPCP] gegen die Sicherheitsstufe des Knotens gewinnt, ist seine Persona für das IC unsichtbar. Schleicher funktioniert nicht, wenn das IC bereits angreift oder aktiviert ist.

Größe: Stufe x 2 Mp

Täuschung

Täuschung erzeugt gefälschte Zugangscodes, um IC zu täuschen. Die Zugangscodes werden vom IC protokolliert, also hinterlässt auch Täuschung eine Spur. Täuschung kann Zugangs- oder Graues IC besiegen. Gegen Barriere- oder Schwarzes IC hilft sie nicht. Täuschung funktioniert nicht, wenn das IC bereits aktiviert ist oder angreift.

Größe: Stufe x 1 Mp

Verlegung

Verlegung besiegt Aufspür-IC, das versucht, den Decker bis zum Eintrittspunkt in die Matrix zu verfolgen. Wenn der Decker beim Ausführen von Verlegung Erfolg hat, geht das IC auf eine nicht enden wollende Wolpertingerjagd durch die Matrix. Das IC glaubt dann, es tue seinen Job, und löst keinen Alarm aus.

Größe: Stufe x 1 Mp

IC-HANDBUCH

Intrusion Countermeasures (IC) können in jedem Knoten mit Sicherheitscode Grün oder höher installiert werden. IC (oder auch „Eis“) macht das Leben für Decker schwer oder sogar unmöglich. Jedes IC hat eine Stufe, die meist seine „Fertigkeit“ darstellt.

Es gibt drei Klassen von IC: Weißes, Graues und Schwarzes. Weißes IC leistet nur passiven Widerstand. Graues IC greift Eindringlinge an oder verfolgt sie zum Eintrittspunkt in die Matrix zurück. Schwarzes IC ist die aggressivste Variante, die versucht, Decker direkt zu töten. Alle Klassen sind im Folgenden genauer beschrieben.

WEISSES IC

Weißes IC meldet oder protokolliert Systemzugriffe, verhindert illegalen Zugriff und verschlüsselt Daten. Weißes IC ist passiv. Wenn eine Persona mit Weißem IC in Kontakt kommt, muss sie einen legitimen Zugangscode angeben, um sich zu identifizieren, oder ein Utility aktivieren, das mit dem IC fertig wird. Ein Matrixkampf ist nur notwendig, wenn das Utility versagt oder das IC angegriffen wird. Wenn das IC eine Handlung erhält, versucht es, einen Alarm auszulösen (s. *Alarm!*, S. 180). Ein Decker kann versuchen, mit einer Vergleichenden Probe auf Hacking + Logik [Geistig] gegen die Sicherheitsstufe des Knotens das IC zu blockieren. Wenn das IC gewinnt, wird Alarm ausgelöst. Weißes IC kämpft nicht gegen eine angreifende Persona. Beispiele für Weißes IC sind Barriere, Wirbel und Zugang.

Barriere

Barriere-IC ist das starke Sicherheitsschloss eines Knotens. Es sieht aus wie eine Wand aus gezackten, pulsierenden Blitzen. Barriere-IC kann mit Schleicher getäuscht oder mit einem Kampfutility abgeschossen werden. Es reagiert auf Bremse und Rauch genauso wie Zugangs-IC.

Wirbel

Wirbel-IC findet man in Datenspeichern und manchmal auf einzelnen Dateien. Es sieht meist aus wie ein sanftes Glühen vor dem Eingang eines Datenspeichers oder wie eine Lichtschlange, die sich schützend um eine Datei windet. Wenn eine Persona versucht, an die Daten heranzukommen, wird das Licht stärker und beginnt zu summen. Wenn das Programm beim Lesen oder Download einer Datei noch vorhanden ist, wird diese zu sinnlosem Müll.

Wirbel-IC kann durch Täuschung oder Entschlüsselung überwunden oder mit Kampfutility abgeschossen werden. Statt einen Alarm auszulösen, versucht Wirbel, die geschützten Daten mit starker Verschlüsselung unbrauchbar zu machen. Die Daten können nur mit einem Offline-Programm, das zusammen mit dem IC verkauft wird, wieder nutzbar gemacht werden. Die Persona kann versuchen, dieses Programm wie einen Alarm zu blockieren. Auf Bremse reagiert Wirbel-IC wie Zugangs-IC.

Eine Persona kann versuchen, die Datei zusammen mit dem IC herunterzuladen. Für diese Operation wird die Stufe des IC als Schwellenwert benutzt. Die Datei bleibt nach dem Download geschützt, aber wenn der Decker es sicher aus dem System schafft, kann er offline mit mehr Mühe daran arbeiten.

Zugang

Zugangs-IC sieht wie eine Wand aus schimmerndem Licht aus, die aus Milliarden winziger, ultraschnell wirbelnder Zeichen zusammengesetzt ist. Ein Decker kann mithilfe von Täuschung oder Schleicher an Zugangs-IC vorbeikommen oder es mit einem Kampffutility zum Absturz bringen. Wenn Zugangs-IC erfolgreich mit Rauch oder Bremse beeinflusst wird, kann es keinen Alarm auslösen.

GRAUES IC

Graues IC kann eine Persona angreifen. Es sieht wie Weißes IC aus und hat dieselben Funktionen, aber auch ein paar zusätzliche hässliche Tricks. Ohne eine erfolgreiche Analyse weiß man nicht, ob man es mit Weißem oder Grauem IC zu tun hat.

Graues IC muss immer ausgelöst werden. Wenn also zum Beispiel durch Weißes IC ein Alarm ausgelöst wurde, wacht das Graue IC auf und greift an. Das Graue IC wird auch aktiv, wenn die Persona den Alarm blockiert. Wenn die Persona ohne Kampffutilities an dem Weißen IC vorbeikommt, wird damit auch das Graue IC getäuscht und bleibt ruhig.

Graues IC wartet normalerweise, bis eine Persona den Knoten erreicht. Wenn bereits ein Alarm ausgelöst wurde, nähert sich das IC der Persona und verlangt einen Zugangscode, sobald diese sich im selben Knoten befindet. Wenn es keinen Zugangscode bekommt und nicht durch Täuschung oder Schleicher hereingelegt wird, greift das Graue IC die Persona an.

Aufspüren

Aufspüren-IC nimmt sich den Zugangsweg des Deckers vor und versucht, ihn zum Eintrittspunkt zurückzuverfolgen. Wenn es diesen erreicht, ist das Aufspüren abgeschlossen. Wenn Aufspüren-IC aktiviert wird, legt der Spielleiter eine Probe auf IC-Stufe + Software-Sicherheitsstufe des Knotens gegen einen Schwellenwert gleich der MPCP-Stufe des Decks ab. Das IC braucht 5 Kampfrunden, um das Aufspüren zu vollenden. Jeder Nettoerfolg senkt diese Zeit um 1 Kampfrunde (bis zu einem Minimum von 2). Wenn Aufspüren-IC den Decker am Haken hat, läuft die Zeit bis zur Vollendung des Vorgangs, auch wenn der Decker gegen das IC kämpft oder versucht, davor wegzulaufen. Es wird ihn nicht verfolgen, weil das unnötig ist. Die Persona kann versuchen, Aufspüren-IC zum Absturz zu bringen, bevor der Vorgang abgeschlossen ist. Aufspüren-IC kämpft, wie Weißes IC, nur defensiv. Ein Decker kann statt des Kampfs auch ein Verlegungs-Utility benutzen, um das IC auf eine falsche Fährte zu setzen.

Es gibt drei Arten von Aufspüren-IC:

Aufspüren und Melden: Wenn dieses Aufspüren-IC fertig ist, schickt es einen Bericht ans System und löst Aktiven Alarm aus. Die Systemadministratoren werden über die Realwelt-Adresse des Eintrittspunkts informiert.

Aufspüren und Auswerfen: Dieses IC ähnelt Aufspüren und Melden, wirft aber den Decker am Ende des Vorgangs aus. Das erzeugt Auswurfschock (SR5, S. 226). Zusätzlich wird der physische Aufenthaltsort des Deckers - je nachdem, wem das angegriffene System gehört - an die Netzwerksicherheit oder die Polizei gemeldet.

Aufspüren und Rösten: Dieses IC ähnelt Aufspüren und Auswerfen, aber das IC versucht auch, das Deck zu zerstören. Wenn das Aufspüren erfolgreich ist, legen Cyberdeck und IC eine Vergleichende Probe ab. Das IC würfelt mit seiner Stufe + Software-Sicherheitsstufe des Knotens; das Cyberdeck würfelt mit MPCP + Härte. Wenn das Deck gewinnt, wird der Decker mit Auswurfschock ausgeworfen, aber weder er noch das Deck erleiden weiteren Schaden. Wenn das IC gewinnt, wird der Decker ausgeworfen, und das Cyberdeck wird zerstört, weil seine empfindlichen Schaltkreise durchbrennen. Und als wäre das noch nicht genug, meldet das IC auch den Aufenthaltsort des Deckers an jeden, der auf seinen Fingern herumspringen will, bis er nie wieder eine Tastatur bedienen kann.

Blaster

Blaster ist ein Angriffs-IC, das die Persona im Matrixkampf bekämpft und dabei normalen Schaden verursacht (s. *Kampffutilitys*, S. 171). Wenn die Persona zum Absturz gebracht worden ist, versucht Blaster, das Deck zu beschädigen. Das IC legt eine Vergleichende Probe auf seine Stufe gegen MPCP + Härte des Decks ab. Wenn es gewinnt, röstet das IC das Deck und macht es zu wertlosem Schrott. Der Decker wird ausgeworfen und erleidet Auswurfschock.

Killer

Killer attackiert die Persona im Matrixkampf. Killer versucht, die Persona zu zerstören, was zum Auswurf des Deckers mit Auswurfschock (SR5, S. 226) führt. Weder das Deck noch der Decker erleiden weiteren Schaden.

Teerbaby

Teerbaby ist eine hässliche virtuelle Falle. Es sieht aus wie Weißes IC. Wenn es aber angegriffen wird oder ein Täuschungsversuch misslingt, stürzt es ab - und nimmt das Utility der Persona mit. Das abgestürzte Utility muss neu geladen werden.

Teergrube

Teergrube ist ähnlich wie Teerbaby, sorgt aber nicht nur für einen Absturz des Utilitys des Deckers, sondern vergiftet auch alle Kopien dieses Utilitys in den Speicherbänken des Decks. Daher kann das Programm nicht neu geladen werden. Eine neue Version muss gekauft oder aus einem Backup wiederhergestellt werden.

SCHWARZES IC

Schwarzes IC kämpft genau wie Blaster, verletzt aber den Decker, statt die Persona zu beschädigen. Dieses illegale, militärische IC wurde aus dem Crash-Virus von 2029 entwickelt. Es soll meist so viel Körperlichen Schaden verursachen wie möglich, kann aber, wenn der Systembesitzer will, auch auf Geistigen Schaden geschaltet werden. Tote erzählen nichts, aber Gefangene kann man sehr wohl zum Singen bringen.

Schwarzes IC braucht, genau wie Graues IC, einen Auslöser. Wenn es ausgelöst wird, greift es an. Wenn das Schwarze IC einen Treffer auf der Persona erzielt, hat der Decker nur zwei Möglichkeiten: Er kann entweder Hart Bleiben oder Die Kurve Kratzen.

Hart Bleiben

Der Decker leistet dem Schaden Widerstand, um weiterkämpfen zu können. Seine Zeitgenossen können dann erkennen, dass der Grat zwischen Mut und Dummheit sehr schmal ist. Das IC kämpft wie bei einem normalen Matrixkampf, aber der Decker muss mit Konstitution dem Schaden widerstehen. Er erhält dafür keine Boni aus Panzerung, Schild-Utilitys oder der Härte seines Decks. Wenn das IC die Vergleichende Probe gewinnt, erleidet der Decker für jeden Erfolg ein Kästchen Körperlichen oder Geistigen Schaden (je nach Einstellung des IC).

Die Kurve Kratzen

Der Decker versucht, auszustöpseln. Lauf nur, du Poser! Wein dich doch bei deinem Motherboard aus!

Der Decker legt eine Probe auf Willenskraft + Konstitution mit der Stufe des IC als Schwellenwert ab (wenn er den Vorteil Mut besitzt, gilt der entsprechende Bonus). Wenn die Probe gelingt, ist der Decker aus der Matrix raus und in Sicherheit, erleidet aber Auswurfschock. Wenn er es nicht schafft, würfelt das IC mit seiner Stufe + Software-Sicherheitsstufe des Knotens, in dem es sich befindet. Jeder Erfolg erzeugt ein Kästchen Körperlichen oder Geistigen Schaden. Gegen diesen Schaden kann der Decker wie oben beschrieben mit Konstitution widerstehen.



MATRIXHANDLUNGEN

Die folgenden Handlungen sind Matrixhandlungen, die Benutzer durchführen können. Fast jede Matrixhandlung setzt ein laufendes Programm (in Klammern angegeben) und eine passende Fertigkeit voraus. Es handelt sich hier nicht um eine vollständige Liste an möglichen Matrixhandlungen, sondern eine Liste von „Matrixhandlungen“ im regeltechnischen Sinn, bei denen zum Beispiel der Bonus einer Reaktionsverstärkung des Decks zum Tragen kommt. Ein Decker, der Handlungen in einem Knoten durchführen will, legt eine Probe auf Hacking + Logik [Geistig] (Sicherheitsstufe des Knotens) ab.

FREIE HANDLUNGEN

Aussehen der Persona Verändern/Wechseln (MPCP)

Der Decker verändert Details eines Icons, das seine Persona oder eines seiner Programme, eine seiner Dateien oder einen seiner Knoten darstellt, oder ersetzt das Icon durch ein vorgefertigtes Icon, das sich im Speicher des Decks befindet.

Ausstöpseln (MPCP)

Der Decker unterbricht die Verbindung zu seiner Persona. Wenn er ohne Ausloggen ausstöpselt, erleidet er Auswurfschock (SR5, S. 226). Wenn seine Verbindung von einem Schwarzen IC gewaltsam offengehalten wird (siehe S. 176), ist dafür eine Komplexe Handlung nötig.

Datentransfer abbrechen (I/O)

Der Decker beendet einen Datentransfer, den er eingeleitet hat. Er kann auch Datentransfer unterbrechen, die von anderen gestartet wurden, wenn er die nötigen Rechte und Zugriff auf mindestens einen am Transfer beteiligten Knoten hat (siehe S. 166).

EINFACHE HANDLUNGEN

Ausloggen (MPCP)

Die Persona des Deckers loggt sich aus einem Knoten aus und unterbricht die Verbindung damit. Der Decker kann diese Handlung auch benutzen, um sich elegant aus der Matrix zu entfernen und Auswurfschock zu vermeiden. Denken Sie daran, dass Schwarzes IC den Decker daran hindern kann (siehe (siehe S. 176).

Befehl erteilen (MPCP)

Der Decker gibt einem Gerät, das ihn als berechtigt anerkennt, eine kurze Folge von Befehlen. Um die Berechtigung zu erlangen, braucht er entweder einen gültigen Zugangscode, oder er muss sich den Weg freihacken. Dafür ist eine Ausgedehnte Probe auf Hacking + Logik [Geistig] (System-Sicherheitsstufe, Komplexe Handlung) erforderlich. Für jede Handlung, die der Decker bei dem Versuch braucht, sollte das System eine Probe auf Sicherheitsstufe (MPCP) ablegen. Bei einem Erfolg wird der Decker entdeckt. Der Decker kann mehreren Empfängern Befehle geben, aber es müssen dieselben Befehle sein. Unterschiedliche Befehle erfordern eine weitere Einfache Handlung.

Datentransfer (I/O)

Der Decker überträgt eine Datei oder eine Dateigruppe von einem Knoten zu einem anderen. Die meisten Transfers müssen laufen, bis sie vollständig sind, was von der I/O-Geschwindigkeit des Decks abhängt.

Entschlüsselung (MPCP/Entschlüsselung)

Wenn der Decker den Schlüssel zu einer bestimmten Verschlüsselung hat, kann er sie mit dieser Handlung entschlüsseln. Wenn der Decker die Handlung auf eine Datei anwendet, wird diese entschlüsselt. Wenn er die Handlung auf einen Knoten oder Matrixverkehr anwendet, kann er den Knoten betreten oder den Datenverkehr entschlüsseln. Für andere bleiben sie aber verschlüsselt.

IC auf Knoten analysieren (Analyse)

Der Decker setzt Analyse ein, um zu erkennen, welche Art IC auf einem Knoten läuft. Siehe Analyse (S. 173).

In Drohne/Fahrzeug/Gerät springen (Rigger)

Der Rigger springt in eine Drohne, ein Fahrzeug oder ein Gerät. Diese Handlung wird detailliert unter Hineinspringen (SR5, S. 264) beschrieben. Denken Sie aber daran, dass dafür kein WiFi-Netzwerk zur Verfügung steht.

Programm deaktivieren (MPCP)

Der Decker verändert den Status eines seiner Programme von laufend auf geladen.

Verschlüsseln (Verschlüsselung)

Der Decker verschlüsselt eine Datei, eine Gruppe von Dateien oder eine Funkübertragung. Er wählt außerdem einen Zugangscode, den er oder andere zur Entschlüsselung benutzen können. Der Decker kann mehrere Dateien zu einer Archivdatei verschlüsseln.

KOMPLEXE HANDLUNGEN

Angriffsprogramm (Angriff)

Der Decker startet einen Angriff auf ein laufendes Programm oder IC. Das Zielprogramm muss in demselben Knoten laufen, in dem sich die Persona des Deckers befindet, oder es muss von einer Persona im selben Knoten gefahren werden. Der Decker legt eine Vergleichende Probe auf Matrixkampf + Programmstufe [MPCP] gegen Härte + MPCP (oder Panzerungsprogramm) des Ziels ab. Wenn er die Probe gewinnt, bringt er das Programm zum Absturz, was dessen Status von laufend zu geladen ändert.

CPU abstürzen lassen (Knotenbefehl)

Der Decker lässt ein System abstürzen, auf dessen CPU sein Icon gerade zugreift. Wenn er die Sicherheitsstufe der CPU (siehe S. 168) überwindet, stürzt das Netzwerk ab und startet neu. Alle Benutzer, die per Datenbuchse mit dem System verbunden sind, müssen einem Auswurfschock widerstehen. Das gilt auch für den Decker. Wer ohne Datenbuchse im System unterwegs ist, erhält keine Rückmeldung mehr. Diese Personen können nur die Programme und Dateien in ihrem eigenen Aktiven Speicher benutzen und Dateien oder Veränderungen nur auf einem externen Chipbrenner speichern.

Datensuche (Schmöker oder anderes Programm)

Der Decker durchsucht den Datenspeicher, zu dem er gerade Zugang hat, nach Daten. Dazu legt er eine Ausgedehnte Probe mit einem Schwellenwert und einem Intervall ab, die von der Verfügbarkeit der Information und dem durchsuchten Speicher abhängen. Details dazu finden Sie unter *Schmöker*, S. 173. Manche Informationen können besonders geheim gehalten werden, indem sie in Knoten liegen, die nicht über die Matrix zugänglich sind. Eine Datensuche kann in solchen Fällen zumindest Hinweise liefern, wo die Daten zu finden sein könnten.

Nicht alle Datensuchen verwenden das Schmökerprogramm. Diese Handlung kann auf jede größere Menge von Daten angewendet werden, wie etwa eine Liste von Icons in einem Knoten oder auf Netzwerkverkehr. Wenn man diese Handlung

für solche Suchen verwendet, benutzt man das Programm, mit dem solche Informationen üblicherweise gesammelt werden. Zum Beispiel benutzt man Computer + Einschätzung [MPCP], wenn man den finanziellen Wert von Dateien in einem Datenspeicher ermitteln will.

Editieren (MPCP)

Editieren erlaubt es dem Decker, Dateien zu erstellen, zu ändern oder zu löschen. Um ein Detail in einer Datei zu verändern, ist eine Komplexe Handlung nötig: Zum Beispiel könnte damit (nach Spielleiterentscheid) ein Satz innerhalb eines Textes, ein Bilddetail oder etwa eine Sekunde Video oder Audio verändert werden. Dafür ist eine Probe auf Computer + Intuition [I/O] mit einem Schwellenwert erforderlich, den der Spielleiter (anhand der Tabelle *Schwellenwerte von Erfolgsproben*, SR5, S. 47) gemäß Größe, Qualität und Komplexität der Änderungen festlegt. Fortwährendes Verändern der Ausgabe eines Geräts benötigt eine Einfache Handlung in jeder Handlungsphase seiner Dauer.

Beachten Sie, dass das Steuern eines Gerätes (siehe unten *Gerät steuern*) dem Decker gestatten kann, ähnliche Effekte auszulösen, indem er etwa eine Kamera auf Standbild schaltet oder einen Sender abschaltet.

Einloggen (MPCP)

Der Decker öffnet die Verbindung zu einem Knoten, und seine Persona erscheint dort. Dafür ist keine Probe notwendig, aber der Decker benötigt dafür eine (echte oder gefälschte) Authentifizierung. Natürlich braucht er auch eine Verbindung zu dem Knoten.

Gerät steuern (MPCP)

Der Decker steuert ein Gerät über die Matrix, wobei er sein Deck wie eine Fernsteuerung benutzt (allerdings ohne WiFi!). Der Würfelpool für alle Proben, die mit dem Gerät abgelegt werden, basiert auf dem MPCP statt des passenden Attributs. Zum Beispiel würde ein auf einer Drohne montiertes Gewehr mit Gewehre + MPCP [MPCP] abgefeuert, und ein Unterwasserschweißgerät würde mit Seefahrtmechanik + MPCP [MPCP] bedient.

Auch wenn die Handlung für das Gerät normalerweise eine Einfache Handlung ist, wird sie durch die Matrixsteuerung zu einer Komplexen Handlung.

Kryptoanalyse einleiten (Entschlüsselung)

Der Decker lässt sein Entschlüsselungsprogramm an einer verschlüsselten Datei arbeiten, auf die er

Zugriff hat. Kryptoanalyse benötigt eine Probe auf Elektronische Kriegsführung + Entschlüsselung [MPCP]. Der Schwellenwert entspricht der Anzahl an Erfolgen, die bei Elektronischer Kriegsführung + Verschlüsselung [MPCP] für diese Datei erzielt wurden. Wenn die Probe gelingt, ist die Verschlüsselung gebrochen. Wenn man diese Handlung auf einen Knoten anwendet, kann man auf die Informationen darin zugreifen. Für andere bleibt sie aber unzugänglich.

Matrixangriff (Angriff)

Der Decker führt in einem Knoten, in dem sich seine Persona befindet, einen Angriff gegen eine Persona oder ein Konstrukt durch. Er kann nur Ziele angreifen, die einen Zustandsmonitor haben. Darunter fallen zum Beispiel IC und andere Personas. Diese Handlung folgt den normalen Regeln für Kampfutilitys (S. 171).

Neustart einleiten (MPCP)

Der Decker lässt ein Gerät mit einer Komplexen Handlung neu starten. Dafür muss er sich in der CPU des Systems befinden und eine Ausgedehnte Probe auf Hacking + Logik (Sicherheitsstufe der CPU, 1 Kampfrunde) [Geistig] schaffen. Wenn er genug Erfolge erzielt, hören alle Programme auf zu laufen, und jeder Benutzer, dessen Persona sich noch im System befindet, wird ausgeworfen und erleidet Auswurfschock (SR5, S. 226). Ein Neustart des Systems dauert eine Anzahl von Kampfrunden gleich der Sicherheitsstufe der CPU. Dann startet das Gerät neu, indem es eine Ausgedehnte Probe auf seine Sicherheitsstufe (10, 1 Kampfrunde) ablegt.

Persona reparieren (Medic)

Der Decker heilt Schaden, den eine Persona oder IC in der Matrix erhalten hat. Dafür legt er eine Ausgedehnte Probe auf Computer + Medic (Schaden x 2, Komplexe Handlung) [MPCP] ab. Wenn der Schwellenwert erreicht ist, wird aller Schaden am Zielkonstrukt geheilt. Beachten Sie, dass sich der Schwellenwert mit weiterem Schaden während der Ausgedehnten Probe verändern kann. Diese Handlung heilt nur Matrixschaden.

Übertragung abfangen (MPCP)

Der Decker fängt den Datenverkehr zwischen zwei Knoten ab. Dafür muss er Zugang zu einem Knoten haben, über den der gesamte Verkehr läuft. Wenn der Verkehr zwischen zwei Knoten aufgeteilt ist, kann der Decker die Übertragung nur

abfangen, wenn er sich in der CPU des Systems befindet. Um Datenverkehr mitzuhören, legt der Decker eine Probe auf Hacking + Logik [Geistig] ab. Die Erfolge bei dieser Probe ergeben den Schwellenwert für andere, um den Decker dabei mit Matrixwahrnehmung (SR5, S. 232) zu ertappen. Die Übertragung kann ohne weitere Proben aufgenommen oder an andere übertragen werden. Wenn der Decker eine Übertragung blockieren oder laufenden Verkehr verändern will, muss er dafür die Handlung Editieren verwenden. Um gefälschten Datenverkehr einzuschleusen, muss er eine Vergleichende Probe auf Hacking + Intuition [Geistig] gegen die Sicherheitsstufe des Knotens gewinnen. Wenn der Verkehr verschlüsselt ist, muss er ihn vor dem Abfangen entschlüsseln.

Umleiten (Verlegung)

Der Decker verschleiert seine Datenspur vor aktiver Verfolgung, damit ein Aufspüren-IC den Knoten seiner Persona schwerer findet. Dafür legt er eine Vergleichende Probe auf Hacking + Verlegung [MPCP] gegen die Sicherheitsstufe des Aufspüren-IC ab. Der Decker kann diese Handlung mehrmals gegen dasselbe Ziel einsetzen. Sie funktioniert nur, wenn bereits ein Aufspüren-IC läuft.

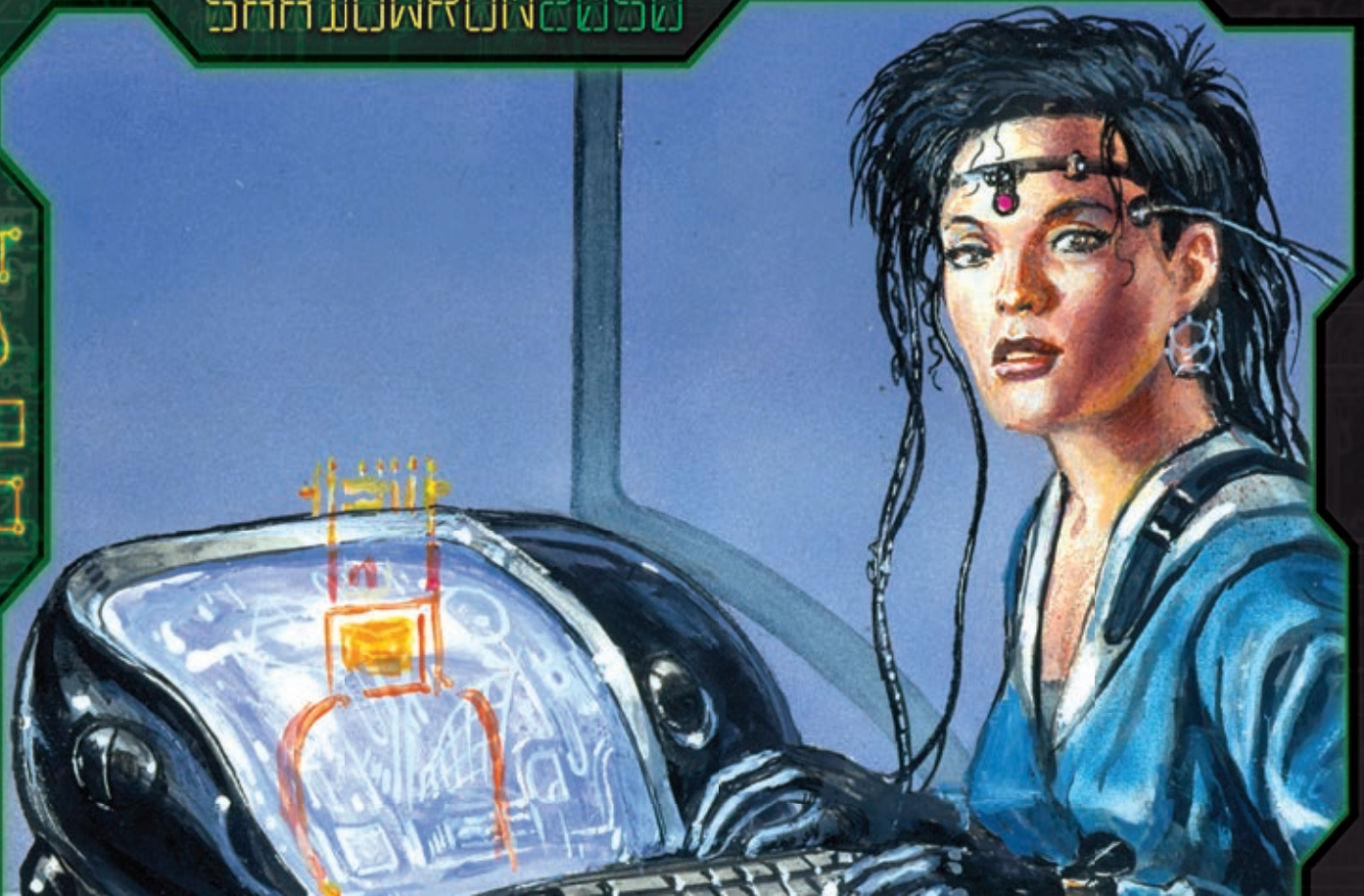
Utility fahren (MPCP)

Der Decker lässt ein Utility laufen, das sich im Aktiven Speicher seines Cyberdecks befindet. Diese Handlung verändert den Status des Programms von geladen zu laufend. Programme müssen laufen, um benutzt werden zu können.

NACKT EINSTOEPSSELN

Das größte Problem für Decker ist, dass ihr Lieblingswerkzeug - das Deck - hochspezialisiert und eindeutig erkennbar ist. Es wird von Deckern benutzt - nur von Deckern. Als Hausmeister in eine Konzernumgebung einzudringen, während man ein solches Gerät mitführt, wird sogar bei den unterbezahltesten und schlechtesten Wachen Argwohn erwecken. Aber: Decker können auch dieses Problem lösen. Sie decken einfach „nackt“.

Hosen rauf! So war das nicht gemeint. Was man braucht, ist ein bestimmtes Stück Kybernetik, das man *Programmträger* nennt. Es enthält das unbedingt nötige Minimum an Information für die Persona und den Großteil des MPCPs eines Decks. Statt der normalen Werte bei einem Matrixrun wird die Willenskraft des Charakters verwendet, und alle Utilitys müssen eilig programmiert werden (siehe S. 171). Matrixwahrnehmung wird mit der eigenen



Wahrnehmung + Intuition [Geistig] durchgeführt, und jeder Schaden in der Matrix wird dem Decker als Geistiger Schaden zugefügt. Schließlich kann ein Decker, wenn er über Headware-Memory verfügt, Dateien in das Memory herunterladen, wobei seine Logik die I/O-Geschwindigkeit ersetzt. Die Körperlichen Attribute des Deckers spielen in den virtuellen Abenteuern immer noch keine Rolle. Nur Konstitution wird zum Widerstand gegen Auswurfschock benötigt.

ALARM!

Fast jedes IC kann irgendeinen Alarm auslösen. Dabei kann es sich um Passiven Alarm handeln, der alle Knoten im System vor einem potenziellen Eindringling warnt, oder um Aktiven Alarm, der Hilfe von außen (wie Konzerndecker oder Polizei) anfordert.

Passiver Alarm: Das System ist sich nicht sicher, ob jemand eingedrungen ist, und erhöht die Sicherheit. Dadurch werden alle anderen Prozesse langsamer, weil ständig alle Knoten auf etwaige Unregelmäßigkeiten geprüft werden müssen – wie etwa auf Decker, die sich in Datenspeichern herumtreiben. Während dieser Alarm läuft, steigen die Stufen aller IC-Programme um die Hälfte (abgerundet), weil ihnen mehr Rechenleistung zur Verfügung steht. Diese Art Alarm dauert, bis der Eindringling gefunden ist oder der Decker ihn in der CPU abschaltet (siehe S. 168). Wenn ein solcher

Alarm aber schon eine Stunde andauert (oder, je nach Sicherheitseinstellung, auch kürzer) und nichts gefunden wird, endet er. Wie gesagt wird das System dadurch schwer belastet, wodurch die Produktivität sinkt. Daher will niemand ein System zu lange im Alarmzustand halten. Sicherheitspersonal in der Matrix findet Alarme oft lästig und will sie so schnell wie möglich beenden. Wenn bereits Passiver Alarm läuft, wird das System, wenn es eine weitere Störung der normalen Abläufe erkennt, auf Aktiven Alarm umschalten.

Aktiver Alarm: Das System ist zu dem Schluss gekommen, dass etwas faul ist, und hat seine Administratoren um Hilfe gebeten. Sie werden die Prozeduren durchführen, die in ihren Handbüchern stehen. Dazu können das Alarmieren eines Sicherheitsdeckers, der Neustart eines Knotens, in dem Alarm herrscht, oder das Abschalten des ganzen Systems gehören. Bei solchen Neustarts werden alle Nutzer ausgeworfen und erleiden Auswurfschock. Dann werden Neustarts fällig, was Sicherheitsstufe x 10 Kampfrunden für Knoten und Sicherheitsstufe x 30 Kampfrunden für CPUs dauert. Bis der Neustart-Befehl einen Knoten erreicht, dauert es 2W6 Kampfrunden, bis zur CPU 4W6 Kampfrunden. Ein Knoten oder eine CPU, die abgeschaltet werden, sendet viele Alarme aus, damit Dateien sicher geschlossen und Programme ordnungsgemäß beendet werden. Das wird meist von roten Blinklichtern und Warntönen begleitet, kann sich aber auch in sanft pulsierenden Lichtern und beruhigender Musik ausdrücken – je nach Geschmack und Temperament der VR-Designer.

ARSENAL 2050

Wie das alte Straßensprichwort sagt: Gute Ausrüstung macht gute Laune. Und wir haben die Ausrüstung, Omae. Ihr denkt vielleicht, die Technik von 2050 wäre primitiv, aber wenn ihr damit umgehen könnt, bietet sie tolle Werkzeuge. Und Waffen.

In den meisten Fällen sind die hier verwendeten Regelbegriffe genauso definiert wie bei SR5, damit keine Verwirrung entsteht. So ergibt zum Beispiel die Restlichtverstärkung hier dieselben Modifikatoren wie im Jahr 2075.

WIFI?

Was im Jahr 2050 drahtlos funktioniert? Funkgeräte und Telefone. Telekommunikation ist seit über einem Jahrhundert in der Hand der Megakonzerne, und sie würden sie nie freigeben (wenn nicht Katastrophen wie ein neuer Crash geschehen).

Also, was bedeutet das? Es bedeutet: Wenn man eine mentale Verbindung mit etwas haben will, muss man sich über Kabel verbinden. Sonst muss man sich mit körperlicher Interaktion begnügen. Man muss Kommcodes manuell eingeben, Türen selbst öffnen und E-Mails selbst schreiben. Wenn man die Smartlinkboni und Einfachen Handlungen verwenden will, braucht man die Induktionspads der Cyberware oder die Kabel der Smartbrillen. Und es gibt natürlich keine WiFi-Vorteile bei der Ausrüstung.

Aber keine Sorge. Man gewöhnt sich daran.

TARNUNG

Das Tarnen von Ausrüstung ist im Jahr 2050 sehr wichtig. Generell haben Sicherheitsleute außer den eigenen Augen kaum Möglichkeiten, um bewaffnete Verdächtige zu finden, die sie belästigen können. Also ist Tarnung auch für Shadowrunner sehr wichtig - zum Erkennen fremder und zum Verbergen eigener Waffen.

TARNUNG UND WAHRNEHMUNG

Wenn ein Charakter von jemandem nach Waffen oder verdächtigen Gegenständen durchsucht wird, erhält der Durchsuchende den höchsten Tarnmodifikator aller Ausrüstung des Charakters als Würfelpoolmodifikator auf seine Wahrnehmungsprobe. Er braucht nur einen Erfolg, aber wenn der Charakter aktiv versucht, die Waffe, das

TARNBARKEIT

TARNMODIFIKATOR	BEISPIELE
-6	Wanze, Slap-Patch, Mikroelektronik
-4	Holdout-Pistole, Monofilamentpeitsche, Munition, Credstick, Chips/Softs, Sequencer/Magschlossknacker
-2	Leichte Pistole, Messer, Totschläger, Mikrogranate, Störsender
+0	Cyberdeck, Schwere Pistole, Taser, Granate, Sichtgerät
+2	Automatikpistole, Medkit, Knüppel
+4	Maschinenpistole, Betäubungsschlagstock, Schwert
+6	Sturmgewehr, Katana

Drogenpaket oder die Baby-Teufelsratte zu verstecken, ist eine Vergleichende Probe gegen die Fingerfertigkeit + Geschicklichkeit [Körperlich] des Charakters erforderlich.

AUSRÜSTUNG

Hier ist also die beste Auswahl aus Street Samurai, Bodyline, Merx Magica, dem Laden an der 80sten und Redmond und von den besten Matrixkatalogen, Schiebern und Taliskrämern.

NAHKAMPFWAFFEN

Waffen für den Einsatz von Angesicht zu Angesicht. Siehe auch *Nahkampf*, SR5, S. 187, und *Nahkampfwaffen*, SR5, S. 424.

Betäubungsschlagstock: Der „Aufstandsgekämpfungsapparat“ der Wahl der Lone-Star-Bullen. Diese Waffe verursacht Elektrizitätsschaden (SR5, S. 173).

Hellebarde: Eine Klinge an einem langen Stab deutet auf eine von zwei Alternativen hin: Der Träger

ist entweder ein Troll, dem es egal ist, was die Leute denken, oder kein Troll, kann die Leute aber trotzdem auf zwei Meter Entfernung aufschneiden.

Kampfaxt: Wenn euer Lieblingsspruch „Verpiss dich!“ ist, ist diese zweihändige, lasergeschliffene Axt genau das Richtige.

Katana: Das zweihändige „Samuraischwert“. Kennzeichen eines wahren Straßensamurais. Oder Posers. Jedenfalls ist es eine tödliche Waffe.

Knüppel: Die Waffe, nach der die Fertigkeit benannt wurde. Ihre Spielwerte stehen für eine Reihe von Gegenständen, wie etwa Axtgriffe, Baseballschläger, Schraubenschlüssel, Brechstangen, Montiereisen oder Latten mit rostigen Nägeln darin. Ein Preis ist ebenfalls angegeben, aber es nicht besonders schwer, kostenlos einen Knüppel zu finden, wenn man weiß, wo man suchen muss.

Messer: Perfekt zum Schneiden von Seilen, Stoff, Essen und Gangern.

Monofilamentpeitsche: Der einziehbare Faden ist nicht wirklich monomolekular, aber beinahe. Das Gewicht am Ende des Fadens macht diese Waffe gefährlich. Bei einem Patzer kann sich das Ding an etwas in der Nähe verfangen. Bei einem Kritischen Patzer schlägt der Faden zurück und verursacht den Schaden der Peitsche beim Benutzer.

Monofilamentschwert: Diese hübsche Neuentwicklung von Ares America vereint die tödliche Schärfe von Monofilament mit der Stilsicherheit eines Schwertes.

Schockhandschuh: Zugreifen und Stromschläge verteilen. Jeder Handschuh hat acht Aufladungen, und das Wiederaufladen dauert eine Stunde.

Schwert: Der scharfe Teil gehört ins Ziel, dass hoffentlich schreit und blutet.

Stab: Beliebt bei Zauberern, Leuten, die wie Zauberer aussehen, Leuten, die gern Zauberer

wären, und Leuten, die andere Leute gern mit Stöcken schlagen.

Totschläger: Dies ist ein kleiner, federnder Knüppel oder ein flaches Stück Eisen in einem flexiblen Lederüberzug. Er ist speziell auf gute Tarnbarkeit ausgerichtet (Tarnmodifikator -2).

Überlebensmesser: In diesem Messer sind ein winziger Kompass, ein Feuerzeug, ein Leuchtstab und eine (wiederbefüllbare) Halterung für ein Trauma-Patch enthalten.

Unterarmschnappklingen: Stilvoll wie Cybersporne, aber ohne die nötigen Operationen. Diese Klingen können mit einer Geste (als Einfache Handlung) ein- und ausgefahren werden.

PROJEKTIL- UND WURFWAFFEN

Wie Feuerwaffen, aber leiser. Siehe SR5, S. 182, wie man Leute mit Projektil- und Wurfaffen umlegt.

Armbrust: Es gibt sie in drei Ausführungen: leicht (Aua!), mittel (AUA!) und schwer (argh ... röchel). Jede braucht zum Nachladen eine Handlung Waffe Bereitmachen.

Bogen: Pfeil einlegen, spannen, schießen, Nadelkissen erzeugen. Bei Bedarf wiederholen. Bögen des Jahres 2050 folgen denselben Regeln wie die des Jahres 2075 (SR5, S. 185).

Shuriken: Klein, scharf, leicht zu verbergen und sehr stilsicher. Mit einer Handlung Waffe Bereitmachen können (Geschicklichkeit ÷ 2, abgerundet) Shuriken bereitgemacht werden.

Wurfmesser: Ideal für Scharfschützen in der Kneipenschlägerei. Mit einer Handlung Waffe Bereitmachen können (Geschicklichkeit ÷ 2, abgerundet) Wurfmesser bereitgemacht werden.

NAHKAMPFWAFFEN

WAFFE	PRÄZISION	REICHWEITE	SCHADEN	DK	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Betäubungsschlagstock	4	1	9G(e)	-5	6E	750 ¥
Hellebarde	5	3	(STR + 3)K	-2	6E	1.000 ¥
Kampfaxt	4	2	(STR + 5)K	-4	12E	4.000 ¥
Katana	7	1	(STR + 3)K	-3	9E	1.000 ¥
Knüppel	4	1	(STR + 3)K	-	-	30 ¥
Messer	5	-	(STR + 1)K	-1	-	10 ¥
Monofilamentpeitsche	5	2	12K	-8	12V	10.000 ¥
Monofilamentschwert	6	1	(STR + 3)K	-5	8V	3.500 ¥
Schockhandschuh	Körperlich	-	8G(e)	-5	6E	550 ¥
Schwert	6	1	(STR + 3)K	-2	5E	500 ¥
Stab	6	2	(STR + 3)K	-	3	100 ¥
Totschläger	5	-	(STR + 2)K	-	2	30 ¥
Überlebensmesser	5	-	(STR + 2)K	-1	-	100 ¥
Unterarmschnappklingen	4	-	(STR + 2)K	-2	7E	200 ¥



FEUERWAFFEN

Ohne Waffe kann man nicht schießen. Alle Feuerwaffen können entweder normale oder hülsenlose Munition verfeuern. Diese Munitionssorten sind zwischen den beiden Waffenarten nicht austauschbar. Heutzutage schießen die meisten Runner hülsenlos (damit vermeidet man Spuren). Alle Feuerwaffen verfügen über eingebaute digitale Munitionsanzeigen.

Die Regeln für Feuerwaffen finden Sie in SR5 ab Seite 180.

Taser

Taser werden mit der Fertigkeit Pistolen abgefeuert.

Defiance Super Shock: Die meisten Polizeitruppen Nordamerikas benutzen diesen doppel-läufigen Flachleger. Er verfügt über ein integriertes Zielfernrohr mit Restlichtverstärkung. Das Standardmodell verfeuert einen Pfeil, an dem ein zehn Meter langer Draht hängt. Durch diesen Draht wird elektrischer Strom ins Ziel gelenkt. Eine andere Variante dieser Waffe verschießt Pfeile mit Batterien von hoher Kapazität. Die Pfeile entladen sich beim Einschlag und betäuben das Ziel. Siehe Elektrizitätsschaden, SR5, S. 173.

Holdout-Pistolen

Diese Pistolen haben einen Tarnmodifikator von -4 und werden mit der Fertigkeit Pistolen abgefeuert.

PROJEKTIL- UND WURFWAFFEN

WAFFE	PRÄZISION	SCHADEN	DK	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Armbrust, leicht	7	5K	-1	2	300 ¥
Armbrust, mittel	6	7K	-2	4E	500 ¥
Armbrust, schwer	5	10K	-3	8E	1.000 ¥
Bolzen	-	-	-	2	5 ¥
Bogen	6	(Stufe + 2)K	-(Stufe ÷ 4)	Stufe	Stufe x 100 ¥
Pfeil	-	-	-	Stufe	Stufe x 2 ¥
Shuriken	Körperlich	(STR + 1)K	-1	4E	25 ¥
Wurfmesser	Körperlich	(STR + 1)K	-1	4E	25 ¥



TASER

WAFFE	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Defiance Super Shock	4	9G(e)	-5	HM	-	4(m)	3E	1.000 ¥

HOLDOUT-PISTOLEN

WAFFE	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERF.	PREIS
Streetline Special	4	6K	-	HM	-	6(s)	4E	100 ¥
Tiffani Self-Defender	4	6K	-	EM	-	4(s)	2E	450 ¥
Walther Palm Pistol	4	7K	-	EM/SM	-	2(k)	3E	200 ¥

LEICHTE PISTOLEN

WAFFE	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERF.	PREIS
Ares Light Fire 70	7	6K	-	HM	-	16(s)	3E	475 ¥
Beretta 200ST	6	6K	-	HM/SM*	(1)	20(s)	5E	750 ¥
Beretta Modell 101T	6	6K	-	HM	-	12(s)	4E	350 ¥
Colt America L36	7	7K	-	HM	-	11(s)	4E	350 ¥
Fichetti Security 500	6	7K	-	HM	(1)	10(s)	6E	400 ¥
Fichetti Security 500a	6	7K	-	HM	(1)	22(s)	6E	450 ¥

* Salvenmodus mit dieser Waffe benötigt eine Komplexe Handlung.

AUTOMATIKPISTOLEN

WAFFE	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERFÜG.	PREIS
Ares Crusader MP 6	5	7K	-	HM/SM	2	40(s)	5V	950 ¥
Ceska Black Scorpion	5	6K	-	HM/SM	(1)	35(s)	5V	850 ¥

verbergen, leicht verfügbar, aber nicht besonders verlässlich. Die Lieblingswaffe erfolgreicher Squatter und erfolgloser Ganger.

Tiffani Self-Defender: Eine kompakte Pistole, passend zum Kleinwagen. Glatt, stylish und klassisch.

Walther Palm Pistol: Elegant und europäisch. Ihre übereinander angeordneten Läufe können gleichzeitig abgefeuert werden. Dies erzeugt 1 Punkt mehr Rückstoß, dafür steigt der Schadenscode um +1.

Beretta 200ST: Die Seitenwaffe der Wahl für Stadt- und Militärpolizei. Sie kann im Salvenmodus schießen, was eine Komplexe Handlung erfordert. Außerdem hat sie eine abnehmbare Schulterstütze.

Beretta Modell 101T: Wenn man tote Sicherheitsleute filzt, findet man häufig diese Waffe.

Colt America L36: Diese Pistole ist bei sicherheitsbewussten Sararimännern wegen ihrer Verlässlichkeit und Verfügbarkeit besonders beliebt.

Fichetti Security 500: Diese Waffe wurde für leichte Sicherheitsarbeit entwickelt. Sie hat ein 10-Schuss-Magazin, ein größeres 22-Schuss-Magazin und eine abnehmbare Schulterstütze.

Leichte Pistolen

Diese Pistolen haben einen Tarnmodifikator von -2 und werden mit der Fertigkeit Pistolen abgefeuert.

Ares Light Fire 70: Diese Waffe ist etwas kleiner als andere ihrer Klasse (Tarnmodifikator -3), also ideal, wenn eine Holdout-Pistole zu schwach ist.

Automatikpistolen

Automatikpistolen haben einen Tarnmodifikator von +2 und werden mit der Fertigkeit Schnellfeuerwaffen abgefeuert.

SCHWERE PISTOLEN

WAFFE	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERF.	PREIS
Ares Predator	5	8K	-1	HM	-	15(s)	4E	450 ¥
Ares Viper	4	9K(f)	+4	HM/SM	-	30(s)	5E	600 ¥
Browning Max-Power	5	8K	-1	HM	-	10(s)	3E	450 ¥
Colt Manhunter	6	7K	-1	HM	-	16(s)	4E	300 ¥
Remington Roomsweeper	4	9K(f)	+4	HM	-	8(m)	4E	300 ¥
Ruger Super Warhawk	5	9K	-2	EM	-	6(tr)	3E	300 ¥

MASCHINENPISTOLEN

WAFFE	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERF.	PREIS
AK-97 Karabiner	5(6)	7K	-	HM/SM/AM	(1)	30(s)	5V	800 ¥
Beretta Modell 70	6	7K	-	SM/AM	-	35(s)	5V	900 ¥
HK227	5(6)	7K	-	HM/SM/AM	(1)	28(s)	4V	1.500 ¥
Ingram Smartgun	4(6)	8K	-	SM/AM	2(3)	32(s)	4V	950 ¥
Uzi III	4(5)	7K	-	SM	(1)	24(s)	4V	600 ¥

STURMGEGEWHRE

WAFFE	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERF.	PREIS
AK-97	5	10K	-2	HM/SM/AM	-	22(s)	3V	500 ¥
AK-98	5	10K	-2	HM/SM/AM	-	22(s)	6V	2.500 ¥
Granatwerfer	4	wie Granate	wie Granate	EM	-	6(m)	-	-
Colt M22A2	4	9K	-2	HM/SM/AM	2	40(s)	4V	1.600 ¥
Granatwerfer	4	wie Granate	wie Granate	EM	-	6(m)	-	-
FN HAR	5(6)	10K	-2	HM/SM/AM	2	20(s)	4V	1.200 ¥
Steyr AUG-CSL							10V	4.500 ¥
MP	5	7K	-	HM/SM	1	40(s)	-	-
Karabiner	5	8K	-	HM/SM	1	40(s)	-	-
Sturmgewehr	5	9K	-2	HM/SM/AM	1	40(s)	-	-
LMG	5	10K	-2	HM/SM/AM	1	40(s)	-	-

Ares Crusader MP 6: Diese Waffe hat ein integriertes Gasventilsystem 2 und ein vergrößertes Magazin; also schießt, was das Rohr hergibt.

Ceska Black Scorpion: Diese tschechische Waffe ist pures Gold auf der Straße. Sie hat nicht so viel Zusatzausstattung wie die Crusader, ist aber meist billiger zu haben. Die Scorpion verfügt über eine einklappbare Schulterstütze.

Schwere Pistolen

Schwere Pistolen werden mit der Fertigkeit Pistolen abgefeuert.

Ares Predator: Die Mündung der Ares Predator ist seit einer Ewigkeit die Visitenkarte eines Runners. Ihre Popularität, die auf ihren Preis, ihre

Durchschlagskraft und ihr Design gegründet ist, hat sie zu fast so einer Ikone wie das Katana gemacht.

Ares Viper: Diese Pistole verfeuert Flechette-munition (bereits im Schadenscode berücksichtigt). Sie hat einen eingebauten Schalldämpfer, ist also leiser als ihr Ziel, wenn es getroffen wird.

Browning Max-Power: Browning hat versucht, eine Waffe herzustellen, die so gut ist wie die Predator. Heraus kam eine fast identische Waffe. Freundlicher gesagt: Wenn ihr keine Ares kriegt, ist die Browning genauso gut.

Colt Manhunter: Von Andrea McBaine (einer berühmten Kopfgeldjägerin, falls ihr hinterm Mond lebt) entworfen und für sie gebaut. Diese Pistole hat einen integrierten Lasermarkierer.

Remington Roomsweeper: Die andere Ikone unter den schweren Pistolen für Shadowrunner. Diese Riesenkanone benutzt die Reichweiten für



SCHARFSCHÜTZENGEGEWHRE

WAFFE	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERF.	PREIS
Ranger Arms SM-3	8	14K	-5	HM	-	6(m)	12V	4.000 ¥
Remington 750	7	11K	-3	EM	-	5(m)	3E	600 ¥
Remington 950	7	12K	-4	EM	-	5(m)	3E	800 ¥
Ruger 100	6	11K	-3	HM	1	5(m)	3E	1.300 ¥
Walther MA-2100	6(8)	12K	-3	HM	-	10(m)	12V	6.500 ¥

SCHROTFLINTEN

WAFFE	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERF.	PREIS
Defiance T-250	4	12K(f)	+4	HM	-	5(m)	3E	750 ¥
Enfield AS-7	4(5)	12K(f)	+4	HM/SM	-	10(s) oder 24(t)	8E	1.000 ¥
Mossberg CMDT	4	12K(f)	+4	HM/SM	-	8(s)	8V	1.500 ¥
Mossberg CMDT/SM	4(6)	12K(f)	+4	HM/SM	-	8(s)	12V	1.900 ¥

Schwere Pistolen, aber die Regeln (und Munition) für Schrotflinten (SR5, S. 182). Auf die Frage, ob die Roomsweeper auch für Vollkugeln zu bekommen sei, hat Remington nur mit einem Kichern reagiert.

Ruger Super Warhawk: Diese Waffe kann nicht mit einem Schalldämpfer nachgerüstet werden. Erstens, weil sie ein Revolver ist, und zweitens, weil niemand einen Super Warhawk kauft, um leise zu sein.

Maschinenpistolen

Maschinenpistolen werden mit der Fertigkeit Schnellfeuerwaffen abgefeuert.

AK-97 Karabiner: Die Baby-AK-97 ist wie ihre Mami, aber mit kürzerem Lauf und ausklappbarer Schulterstütze.

Beretta Modell 70: Ihr Bullpup-Design sowie der integrierte Lasermarkierer und Schalldämpfer machen diese kompakte, kräftige Waffe ideal für Geheimoperationen.

Heckler & Koch HK227: Wenn man unter automatischem Feuer der Konzerne liegt, kommt es wahrscheinlich aus einer HK227. Warum also nicht mit gleicher Münze zurückzahlen? Diese Maschinenpistole hat eine ausziehbare Schulterstütze, einen integrierten Lasermarkierer und ein Gasventilsystem 2.

Ingram Smartgun: Die erste Maschinenpistole mit integriertem Smartgunsystem verfügt auch über ein Gasventilsystem 2 und eine ausklappbare Schulterstütze.

Uzi III: Die berühmte Uzi ist Geschichte, aber Fabrique Nationale hat die beliebte Serie fortgesetzt und um einen integrierten Lasermarkierer und eine ausklappbare Schulterstütze erweitert.

Sturmgewehre

Sturmgewehre haben einen Tarnmodifikator von +6 und werden mit der Fertigkeit Schnellfeuerwaffen abgefeuert.

AK-97: Ursprünglich eine russische Waffe, die inzwischen weltweit verbreitet ist. Sehr vielseitig, als Karabiner erhältlich (siehe *Maschinenpistolen*) oder als AK-98 mit integriertem Minigranatwerfer unter dem Lauf (für 2.500 ¥).

Colt M22A2: Diese günstige Waffe hat ein eingebautes Zielfernrohr mit Sichtvergrößerung, einen Granatwerfer unter dem Lauf und ein Gasventilsystem 2, damit man mehr Blei ins Ziel pumpen kann.

FN HAR: Bei Konzern-Sicherheitsleuten gehen diese Waffen weg wie geschnitten Brot. Wenn man zu den wenigen Glücklichen gehört, die vorbestellt haben, bekommt man auch ein signiertes Poster von Irma Crackshot. Dazu gibt es (an der Waffe, nicht auf dem Poster) eine ausklappbare Schulterstütze, ein Gasventilsystem 2 und einen integrierten Lasermarkierer.

Steyr AUG-CSL: Vier Waffen in einer! Man weiß, dass es eine gute Waffe ist: 700.000 Konföderierte können nicht irren. Sie kann in weniger als einer Minute zu einer Maschinenpistole, einem Sturmgeschweh, einem Karabiner (Sportgewehr) oder einem leichten Maschinengewehr umgebaut werden. Und alles zusammen hat Platz in einem großen Koffer. Alle Läufe haben ein integriertes Gasventilsystem 1.

Scharfschützengewehre

Scharfschützengewehre werden mit der Fertigkeit Gewehre abgefeuert. Feuerwaffenfans werden

SCHWERE WAFFEN

WAFFE	ART	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERF.	PREIS
ArmTech MGL-12	Granatwerfer	4	wie Granate	wie Granate	HM	-	12(s)	6V	2.200 ¥
GE Vindicator Minigun	LMG	5	9K	-2	AM*	-	100(gurt)	24V	2.500 ¥
Ingram Valiant	LMG	5	9K	-2	SM/AM	2(3)	50(s) oder 100(gurt)	6V	1.500 ¥
FN-MAG 5	MMG	5(6)	10K	-3	AM	2	50(s) oder 100(gurt)	18V	3.200 ¥
Stoner-Ares M107	SMG	5(6)	12K	-4	AM	3	50(s) oder 100(gurt)	18V	5.200 ¥
Panther Sturmkanone	Sturmkanone	5	17K	-6	EM	(1)	22(s)	16V	5.500 ¥
Aztechnology Striker	Raketenwerfer	5	wie Rakete	wie Rakete	EM	-	1(v)	16V	1.000 ¥
Einmalraketenwerfer	Raketenwerfer	5	wie Rakete	wie Rakete	EM	-	1(v)	12V	500 ¥

* Die Feuerrate beträgt 15 Schuss pro Komplexer Handlung statt 10.

die Ersten sein, die einem erzählen, dass Sport- und Jagdgewehre technisch gesehen keine Scharfschützengewehre sind, aber von ihren Spielwerten her sind sie ähnlich genug, dass sie hier statt in einem eigenen Abschnitt aufgeführt werden.

Ranger Arms SM-3: Dieses Gewehr verfügt über einen Schalldämpfer sowie ein Zielfernrohr mit Sichtvergrößerung und entweder Infrarotsicht oder Restlichtverstärkung. Der reisende Attentäter kann es zerlegen und im Aktenkoffer mitnehmen. Das Zusammen- oder Auseinanderbauen erfordert eine Ausgedehnte Probe auf Gewehre + Logik [Geistig] (6, Komplexe Handlung). Das SM-3 ist zwar tödlich, aber auch empfindlich. Am Ende jeder Kampfrunde, in der die Waffe in einem Feuergefecht benutzt wird, in dem sich der Schütze mit der Waffe schnell bewegen muss, wird die Präzision des Gewehrs um 1 gesenkt (bis zu einem Minimum von 3). Falls das Gewehr im Kampf als Nahkampfwaffe oder zur Verteidigung gegen einen Nahkampfangriff benutzt wird, wird die Präzision um 2 gesenkt (wieder bis zu einem Minimum von 3). Durch eine Rekalibrierung der Waffe (was eine Stunde dauert) wird ihre normale Präzision wiederhergestellt.

Remington 750: Dieses lange Sportgewehr ist perfekt zum Ausschalten von Gangern, Drohnen und manchmal auch zur Jagd. Es verfügt über ein aufmontiertes Zielfernrohr mit Sichtvergrößerung und kann kein Unterlaufzubehör aufnehmen.

Remington 950: Größer und lauter als die kleine Schwester, ansonsten aber identisch mit der Remington 750.

Ruger 100: Dieses Sportgewehr ist mit einem Schaft aus Holz statt Plastik ausgestattet, was es belastbarer als andere Sportgewehre macht. Es hat ein

eingebautes Zielfernrohr mit Sichtvergrößerung und eine starre Schulterstütze mit Schockpolster.

Walther MA-2100: In der CAS ist dies das beliebteste Scharfschützengewehr. Es ist stabiler als die meisten anderen Scharfschützengewehre, daher sinkt seine Präzision nur, wenn es im Nahkampf eingesetzt wird (s. *Ranger Arms SM-3*). Außerdem verfügt es über ein eingebautes Smartgunsystem.

Schrotflinten

Schrotflinten haben einen Tarnmodifikator von +6 und werden mit der Fertigkeit Gewehre abgefeuert. Alle Schrotflinten verfeuern Flechettemunition.

Defiance T-250: Diese kurzläufige Schrotflinte hat einen Tarnmodifikator von nur +3, verwendet dafür aber die Reichweiten von Schweren Pistolen. Sie kann kein laufmontiertes Zubehör aufnehmen.

Enfield AS-7: Nichts bringt gewaltige Feuerkraft so deutlich zum Ausdruck wie zehn Kilo Blei, die mit Überschallgeschwindigkeit in kleinen Kügelchen durch die Luft fliegen. Diese Waffe verfügt außerdem über einen integrierten Lasermarkierer und eine enorm große Munitionstrommel.

Mossberg CMDT: Die Enfield verwüstet die Straße nicht schnell genug? Nehmt diese Flinte. Es gibt sie in Standardversion oder als Version „/SM“ mit integriertem Smartgunsystem.

Schwere Waffen

Schwere Waffen werden mit der Fertigkeit Schwere Waffen abgefeuert. Wenn ihr eine verstecken wollt,

SPEZIELLE WAFFEN

WAFFE	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERF.	PREIS
Ares MP Laser	7	7K	-10	HM	-	20(bat)	Viel Glück!	2.500.000 ¥
Narcoject™-Pistole	5	wie Toxin	-	HM	-	5(s)	6E	600 ¥
Narcoject™-Gewehr	6	wie Toxin	-	HM	-	10(s)	8E	1.700 ¥



versucht es im Kofferraum; wenn ihr sie tragt, funktioniert das nicht.

ArmTech MGL-12: Warum sollte man „Ich hasse dich“ sagen, wenn man auch „Fump! Fump!“ sagen kann? Dieser Granatwerfer kann kein laufmontiertes Zubehör aufnehmen.

GE Vindicator Minigun: Dieses leichte Maschinengewehr hat sechs rotierende Läufe für bessere Kühlung bei enormer Kadenz. Wegen der enormen Feuergeschwindigkeit verschießt diese Waffe in einer komplexen Handlung 15 Schuss statt der üblichen 10. Wenn man laufmontiertes Zubehör kaufen will, muss man es sechsmal erwerben!

Ingram Valiant: So wie ihr ist auch dieses leichte Maschinengewehr für alle Fälle gerüstet. Es hat ein Hüftpolstersystem und ein Gasventilsystem 2.

FN-MAG 5: Eine Waffe, die oft auf Geländewagen, Kommandotürmen und „Lieferwagen“ montiert wird. Sie hat einen integrierten Lasermarkierer und ein Gasventilsystem 2.

Stoner-Ares M107: Mit vollem Namen heißt es Stoner-Ares M107 General Purpose Heavy Machine Gun - Freunde nennen es kurz „107“. Die Waffe verfügt über einen integrierten Lasermarkierer und ein Gasventilsystem 3.

Panther Sturmkanone: Diese Mini-Panzerkanone ist mit einem Schultergurt und Hüftpolster zur Rückstoßdämpfung ausgerüstet. Das hilft ein wenig, aber eben nicht genug, wie die blauen Flecken an der Hüfte vieler Benutzer zeigen.

Aztechnology Striker: Ein billiges Metallrohr mit gerade genug Elektronik, damit die geladene Rakete ihr Ziel finden kann.

Einmalraketenwerfer: Der Raketenwerfer aus dem braunen Lieferkarton. Wenn ihr den Striker billig findet, dann seht euch mal dieses Ding an. Es gibt unter den Herstellern keine großen Namen, und der Preis ist dementsprechend.

Spezielle Waffen

Wenn nicht anders angegeben, werden diese Waffen mit der Fertigkeit Exotische Fernkampfwaffe abgefeuert.

Ares MP Laser: Endlich ist die Zukunft da! Ares hat eine Laserwaffe auf den Markt gebracht, und die Konzern- und Sicherheitstruppen haben echt Mühe, sie nicht zu kaufen. Sie ist ziemlich teuer und schwer

FEUERWAFFENZUBEHOER

ZUBEHOER	HALTERUNG	VERFUEGBARKEIT	PREIS
Dreibein	Unter	10	600 ¥
Ersatzladestreifen	-	2	5 ¥
Gasventilsystem 2	Lauf	2E	450 ¥
Gasventilsystem 3	Lauf	2E	700 ¥
Granatwerfer	Unter	8V	1.700 ¥
Gyrostabilisator, Deluxe	Unter	4	6.000 ¥
Gyrostabilisator, Standard	Unter	4	2.500 ¥
Lasermarkierer	Auf/Unter	6	500 ¥
Schalldämpfer	Lauf	9V	500 ¥
Schnelllader	-	2	10 ¥
Schockpolster	-	2	200 ¥
Smartbrille	-	3E	3.000 ¥
Smartgunsystem, extern	Auf/Unter	4E	600 ¥
Smartgunsystem, intern	-	(+2)E	(Waffenpreis) ¥
Tarnholster	-	2	100 ¥
Zielfernrohr	Auf	3	500 ¥
Zweibein	Unter	2	400 ¥

zu finden, aber sie schneidet Panzerung wie Butter und IST EINE VERDAMMTE LASERWAFFE! Sie besteht aus einem Geschirr, in dem die Batterien und Wandler untergebracht sind, und einer damit verbundenen Pistole, die den eigentlichen Laserstrahl abfeuert.

Narcoject™-Pistole: Manchmal muss eine Zielperson unverletzt bleiben. Also, nicht beschädigt. Vielleicht auch nur nicht tot. Dieses kleine Ding verschießt Pfeile mit dem patentierten Narcoject™-Toxin und verwendet die Reichweiten Leichter Pistolen. Die Narcoject™™-Pistole wird mit der Fertigkeit Pistolen abgefeuert.

Narcoject™-Gewehr: Das ist fast dasselbe wie die Narcoject™-Pistole, verwendet aber die Reichweiten von Schrotflinten. Es wird mit der Fertigkeit Gewehre abgefeuert.

FEUERWAFFENZUBEHOER

Jedes Feuerwaffenzubehör belegt eine Halterung (Aufmontiert, Lauf oder Unterlaufmontiert) und erhöht den Tarnmodifikator jeweils um +2. Wenn man also ein Sturmgewehr (bereits +6) mit Zielfernrohr, Granatwerfer und Gasventil ausrüstet, steigt der Tarnmodifikator auf +12. Zubehör, das keine Halterung braucht (wie etwa Holster), beeinflusst den Tarnmodifikator nicht.

Dreibein: Ein vergrößertes Zweibein, das 6 Punkte Rückstoßkompensation bietet. Sein

Tarnmodifikator beträgt „Oh! Schau mal, ein Dreibein!“

Ersatzladestreifen: Tja. Ein Magazin. Es passt nur in die Waffe, für die es gekauft wurde.

Gasventilsystem: Dieses Laufzubehör bläst Laufgase nach oben ab, um das Aufsteigen des Laufs zu verhindern. Diese Modifikation ist permanent. Das System gewährt Rückstoßkompensation in Höhe seiner Stufe.

Granatwerfer: Dieses Unterlauf-Zubehör lässt euch nicht mehr nur Blei, sondern auch Granaten spucken. Der Granatwerfer schießt im Einzelschussmodus und kann in seinem internen Magazin bis zu sechs Minigranaten aufnehmen.

Gyrostabilisator: Natürlich sieht man mit dem Geschirr aus, als würde man Lederhosen tragen, aber das System gewährt 5 (bei der Deluxe-Version 6) Punkte Rückstoßkompensation und erlaubt es, die Rückstoßkompensation gegen Bewegungs-Modifikatoren einzusetzen. Das Anlegen dauert fünf Minuten, das Ablegen (durch Betätigen des Schnellöffners) eine komplexe Handlung. Die daran befestigte Waffe fällt mit zu Boden. Was den Tarnmodifikator betrifft: Macht euch keine Gedanken. Das Ding ist ziemlich offensichtlich.

Lasermarkierer: Wenn man den Abzug berührt, wird ein roter (grüner, blauer oder beliebig gefärbter) Punkt auf das Ziel projiziert. Dadurch weiß man, wo ein Treffer einschlagen wird. Lasermarkierer können aufmontiert oder unter dem Lauf montiert werden (oder auch beides, wenn ihr das schick findet).



MUNITION

MUNITION PRO 10 SCHUSS	SCHADENSMODIFIKATOR	DK-MODIFIKATOR	VERFÜGBARKEIT	PREIS
APDS-Munition	-	-4	14V	70 ¥
Explosivmunition	+1	-1	8E/V*	50 ¥
Flechtemunition	+2	+5	3E/V*	100 ¥
Gelmunition	+0G	+1	4E/V*	30 ¥
Injektionspfeile	-	-	4E	200 ¥
Standardmunition	-	-	2E/V*	20 ¥
Sturmkanonenmunition	-	-	10V	450 ¥
Taserpfeile	-	-	6E	50 ¥

* Wie die zu bestückende Waffe.

Schalldämpfer: Ein Schalldämpfer reduziert den Lärm und den Mündungsblitz einer Einzelschuss- oder halbautomatischen Waffe. Dadurch erhalten Wahrnehmungsproben zum Bemerkens des Schusses einen Würfelpoolmodifikator von -4.

Schnelllader: Ein Ring mit Löchern am Rand, mit dem man Revolver schnell nachladen kann (SR5, S. 165).

Schockpolster: Dieses schockabsorbierende Kissen wird an einer festen Schulterstütze oder der Hüftstütze einer Waffe angebracht. Klappbare oder abnehmbare Stützen können nicht damit ausgerüstet werden. Das Schockpolster gewährt 1 Punkt Rückstoßkompensation.

Smartbrille: Von dieser übergroßen Brille geht ein Glasfaserkabel aus, das man mit einer Smartgun verbinden kann. Da solche Brillen kein Motor-Feedback wie ein echtes Smartlink haben, gewähren sie nur eine Erhöhung der Präzision von +1. Für jeweils 1.000 ¥ können solche Brillen mit Restlichtverstärkung und Infrarotsicht nachgerüstet werden.

Smartgunsystem: Ein internes oder externes Smartgunsystem, das mit Smartlink oder Smartbrille zusammenarbeitet. Wer weder Smartlink noch Brille hat, braucht so etwas nicht.

Tarnholster: Dieses speziell angefertigte Holster modifiziert den Tarnmodifikator der Waffe darin (Pistolengröße oder kleiner) um -2.



Zielfernrohr: Zielfernrohre können optisch oder digital sein. Beide Varianten beinhalten Sichtvergrößerung. Durch optische Zielfernrohre kann man Zauber wirken, aber nur digitale Zielfernrohre können mit (separat erhältlichen) Sichtverstärkungen ausgerüstet werden.

Zweibein: Eine zweibeinige Stütze, die unter dem Lauf zusammengefaltet werden kann. Wenn das Zweibein auf festem Untergrund steht, erhält man beim Schießen mit der Waffe 2 Punkte Rückstoßkompensation.

MUNITION

Munition sollte ebenso sorgfältig ausgesucht werden wie Schuhe. In beiden Fällen wird das Leben leichter, und man fühlt sich wohler.

Munition wird für einen Waffentyp gekauft. Also kann man Munition für eine leichte Pistole in allen leichten Pistolen benutzen, aber nicht in schweren Pistolen.

APDS-Munition: Niemand nennt sie mehr Armor-Piercing Discarding Sabot, aber genau das ist sie. Bei einem Treffer schlägt das dichtere innere Projektil durch Panzerung, Barrieren oder auch Trolle.

Explosivmunition: Diese Kugeln sind winzige Granaten mit Aufschlagzünder. Sie haben die Tendenz, bei Kritischen Patzern in der Waffe zu explodieren, und sind sehr empfindlich für Feuer und elektrische Angriffe, sind aber sonst völlig sicher (zumindest für den Schützen).

Flechtemunition: Diese Kugeln - ob Schrot oder zerbrechliche Vollkugeln - richten bei ungepanzerten Zielen enormen Schaden an und sind sogar für Gepanzerte gefährlich.

Gelmunition: Manchmal will man das Ziel nicht töten, und dafür ist diese Aufstandsbekämpfungsmunition perfekt. Die Waffe verursacht Geistigen statt Körperlichen Schaden, funktioniert aber ansonsten normal. Auch für unwillige Extraktionsziele geeignet.

GRANATEN

TYP	SCHADEN	DK	SPRENGWIRKUNG	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Schockgranate	10G	-4	10 m Radius	5V	30 ¥
Defensivgranate	16K	-2	-2/m	4V	45 ¥
Offensivgranate	18K(f)	+5	-1/m	4V	35 ¥
Rauchgranate	-	-	10 m Radius	3E	30 ¥
Minigranate	wie Granate	wie Granate	wie Granate	8V	60 ¥

RAKETEN

TYP	SCHADEN	DK	SPRENGWIRKUNG	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Anti-Personenrakete	23K(f)	+5	-1/m	8V	1.000 ¥
Anti-Fahrzeugrakete	24K	-4/-10*	-4/m	8V	2.000 ¥
Hochexplosivrakete	21K	-2	-2/m	8V	1.500 ¥

*Anti-Fahrzeugraketen haben DK -4 gegen Personen, -10 gegen Fahrzeuge

LENKRAKETEN

TYP	SCHADEN	DK	SPRENGWIRKUNG	VERFÜGBARKEIT	PREIS
wie Rakete	wie Rakete	wie Rakete	wie Rakete	+4	+(Sensorstufe x 500) ¥

SPRENGSTOFFE

SPRENGSTOFF PRO KILO	STUFE	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Kommerziell	3	6E	60 ¥
Plastik, C-6	6	8V	80 ¥
Plastik, C-12	12	10V	200 ¥

ZUBEHÖR	STUFE	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Funkzünder	-	4E	250 ¥
Zeitzünder	-	4E	100 ¥

Injektionspfeile: Für die Narcoject™-Waffen. Toxin wird separat verkauft.

Standardmunition: Stinknormale Bleimunition. Für den Alltagsgebrauch.

Sturmkanonenmunition: Auch Sturmkanonen brauchen Munition, und das ist, was ihr kauft, wenn die Panther Hunger hat.

Taserpfeile: Braucht man für Taser.

GRANATEN, (LENK-)RAKETEN UND SPRENGSTOFF

Vertreibt garantiert die Langeweile am Freitagabend.

Handgranaten: Handgranaten sind für das Werfen mit der Hand gedacht. Sie enthalten einen

Zeitzünder und eine Sprengladung. Man kann den Zeitzünder auf eine Zeit zwischen zwei Sekunden und zwei Minuten einstellen (Einfache Handlung). Diese Granaten gibt es in zwei Arten: nichtaerodynamische, die rund oder zylindrisch sind, und aerodynamische, die weiter fliegen sollen (aber auch eine größere Abweichung haben). Offensiv- oder Splittergranaten explodieren in einer Wolke von Splintern. Defensiv- oder Sprenggranaten wirken durch die Sprengung und verteilen Splitter in einem kleineren Umkreis. Schockgranaten haben die geringste Splitterwirkung und betäuben durch Explosionsdruck. Rauchgranaten vernebeln einen Bereich mit zehn Metern Radius.

Minigranaten: Die sind für den Granatwerfer gedacht. Alle Typen kosten gleich viel und haben dieselbe Verfügbarkeit.



KLEIDUNG UND PANZERUNG

GEGENSTAND	PANZERUNGSWERT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Formangepasste Panzerung, Hemd	+1	3	150 ¥
Formangepasste Panzerung, Halbkörper	+2	4	250 ¥
Formangepasste Panzerung, Ganzkörper	+3	5	500 ¥
Gefütterter Mantel	9	2	700 ¥
Helm	+2	12	200 ¥
Kleidung, gewöhnlich	0	-	50 ¥
Kleidung, gut	0	-	500 ¥
Kleidung, Très Chic	0	-	1.000 ¥ und mehr
Kunstlederkleidung	3	-	250 ¥
Lederkleidung	4	-	750 ¥
Panzerjacke	12	3	900 ¥
Panzerkleidung	6	2	500 ¥
Panzerweste	9	2	200 ¥
Schwere Panzerung, Vollkörper	18	16E	20.000 ¥
Schwere Panzerung, Teilpanzer	15	8E	10.000 ¥

(Lenk-)Raketen: Raketen werden aus Raketenwerfern abgefeuert und bohren sich in das nächste Hindernis auf ihrem Weg. Lenkraketen hingegen haben Zielsuchsysteme (SR5, S. 183). Anti-Fahrzeug-Versionen wirken großartig gegen Fahrzeuge und Barrieren. Für ein wenig Straßenreinigung eignen sich Anti-Personen-Raketen mit großer Splitterwirkung. Hochexplosivraketen sind eher als Allrounder geeignet.

Sprengstoff: Sachen, die bumm machen. Moderne Sprengstoffe sind formbar und sogar ein bisschen klebrig und explodieren nach den normalen Sprengstoffregeln (SR5, S. 438). Funkzünder haben eine Reichweite von etwa einem halben Kilometer.

KLEIDUNG UND PANZERUNG

Kleider machen Leute, und Panzerung macht Shadowrunner. Panzerung hilft dabei, sein Inneres drinnen zu behalten und Treffer, die einen töten können, in Treffer zu verwandeln, die nur noch ziemlich wehtun. Regeln zu Panzerung finden sich in SR5 auf Seite 171.

Formangepasste Körperpanzerung: Gepanzerte Unterwäsche! Was kommt als Nächstes? Diese Panzerung wird einfach zum Panzerungswert addiert. Es gibt sie als Hemd, Halbkörper- und Ganzkörperschutz mit Kapuze und Handschuhen.

Gefütterter Mantel: Dieser gepanzerte Trenchcoat, Duster (oder Kutschermantel, wenn man es klassisch mag) verbessert den Tarnmodifikator darunter getragener Ausrüstung um -2. Und er sieht

ganz exzellent aus, wenn der Wind weht oder man damit irgendwo hinunterspringt.

Helm: Dieser Kleidungsgegenstand wird zum Panzerungswert addiert. Die meisten Konzernhelme haben Logos oder einen ausgefallenen Stil, wie bei Lone Stars Visierhelm. Natürlich ist man damit alles andere als heimlich.

Kleidung: Einfache, altmodische Kleidung. Nirgends stehen Panzerplatten hervor, und nichts schützt vor Hochgeschwindigkeitsblei. Dennoch ist sie eine Waffe der anderen Art, weil das richtige Aussehen manche Wege ebnet (s. *Einsatz von Sozialen Fertigkeiten*, SR5, S. 139).

Lederkleidung: Nichts hat so viel Stil wie Leder. Es sieht nicht nur klasse aus, sondern schützt auch ein bisschen besser als normale Kleidung. Und es ist auch keine Schande, zu Kunstleder zu greifen, wenn man sich echtes nicht leisten kann.

Panzerjacke: Die meisten Runner halten diese gepolsterten und plattenbewehrten Jacken für den besten Kompromiss zwischen Schutz und Stil.

Panzerkleidung: Raffiniert, geschmackvoll und einigermaßen kugelsicher – man erhält ein Minimum an Schutz, kann aber auf die Straße gehen, ohne auszusehen, als sei man einem Kriegsfilm entsprungen.

Panzerweste: Nicht so schützend wie die Jacke, aber vielseitiger. Man kann sie unter der Kleidung tragen, auch wenn man damit etwas unförmig wirkt.

Schwere Panzerung: Diese auffällige, martialische Rüstung ist sowohl einschüchternd als auch schützend. Teilpanzerungen bedecken Torso und Gelenke, Vollkörperpanzerungen den gesamten Körper vom Kopf bis zu den Zehenspitzen.

ELEKTRONIK

Seit den 1970ern ist die Elektronikindustrie eine Wachstumsbranche. Als sie alles mit Elektrogeräten vollgestopft hatten, begannen sie, Elektronik in Computer zu packen. Als überall Computer standen, fingen sie an, Elektronik auch in menschliche Körper zu packen. Aber nur weil die ganze Branche von seelenlosen, raffgierigen Konzernen dominiert wird, die alles vernichten, was sich zwischen sie und ihren Profit stellen könnte, heißt das nicht, dass sie einem nicht den entscheidenden Vorteil auf der Straße verschaffen kann.

Sichtverstärker

Es gibt Ausrüstung, die einen besser sehen lässt; und es gibt Ausrüstung, die einen überhaupt etwas sehen lässt.

Fernglas: Oder, wenn man es klassisch mag, Operngläser. Sie sind meist digital, sind aber auch mit optischen Linsen erhältlich, wenn man Zauber durch sie wirken will. Sie verfügen über Sichtvergrößerung, und die digitalen Versionen können auch mit Restlichtverstärkung und Infrarotsicht versehen werden.

Sichtgerät: Sichtgeräte kann man am Kopf oder auch an einem Helm befestigen. Sie können Sichtvergrößerung, Restlichtverstärkung und Infrarotsicht aufnehmen.

Infrarotsicht: Damit kann man in der Dunkelheit sehen. Mehr oder weniger. Hauptsächlich sieht man Hitzemuster. Kurz gesagt: Diese Sichtverstärkung verleiht Infrarotsicht.

Restlichtverstärkung: Fragt ihr euch, was ein Elf nachts sieht? Diese Sichtverstärkung verleiht eine Restlichtverstärkung.

Sichtvergrößerung: Damit kann man bis zur fünfzigfachen Vergrößerung heranzoomen. Und man kann Sichtvergrößerung im Kampf nutzen (SR5, S. 176).

SICHTVERSTÄRKER

GERÄT	VERF.	PREIS
Fernglas	-	100 ¥
Infrarotsicht	4	+250 ¥
Restlichtverstärkung	4	+200 ¥
Sichtvergrößerung	4	+50 ¥
Sichtgerät	4	1.500 ¥
Infrarotsicht	6	+700 ¥
Restlichtverstärkung	6	+500 ¥
Sichtvergrößerung	4	+200 ¥

Credsticks und IDs

Wer im Jahr 2050 legale Finanztransaktionen durchführen will, braucht einen Credstick. Credsticks werden auf Seite 156 detailliert beschrieben, aber hier steht, wie man sie kaufen kann, wenn man einen braucht.

Beglaubigter Credstick: Heute ist ein beglaubigter Credstick das, was früher Bargeld war. Das Geld auf ihm ist nicht mit einer bestimmten SIN verknüpft. Damit kann man perfekt sein Mittagessen im Stuffer Shack bezahlen oder anonyme Transaktionen durchführen. Die meisten Oberschicht-Läden akzeptieren allerdings keine beglaubigten Credsticks.

Credstick: Ein einfacher, langweiliger Credstick, der eine echte, ehrliche SIN enthält - oder die SIN von jemand anderem. Wenn Sie nach besonderen Credsticks suchen, sehen Sie auf Seite 156 nach.

Gefälschter Credstick: Dieser Credstick enthält einige gefälschte Konten, Kreditauskünfte und vor allem eine gefälschte SIN. Wie man einen gefälschten Credstick als ID (statt nur für Zahlungen) verwendet, steht in SR5 auf Seite 366.

CREDSTICKS

ART	VERF.	PREIS
Credstick, beglaubigt	-	25 ¥
Credstick, Standard	-	5 ¥
Credstick, gefälscht (Stufe 1-6)	(Stufe x 2)V	Stufe x 1.000 ¥

Kommunikation

Die Welt hat kein allumfassendes WiFi-System, das überallhin reicht. Wenn man jemanden anrufen will, braucht man die richtige Ausrüstung - oder muss zumindest Zugang dazu haben. Das gilt auch für Trideo, Filme und Musik.

Telekom: Eine Kombination aus Telefon, Bildtelefon, Computer (Aktiver Speicher 1, Speicherbänke 20 Mp), Trideogerät, Kalender, Spielkonsole - und das alles in einem praktischen Kasten. Optionales Zubehör wie Mobilteil, Headset, Tastatur, Datenport, SimSinn-Anschluss, Drucker und Getränkehalter ist ebenfalls erhältlich.

Mobiltelefon: Einfach von unterwegs aus Hoi sagen. Es gibt sie als Handgelenkversionen, Handys und Ohrstöpsel mit Mikrofon. Die meisten haben einen Datenport.

Taschensekretär: Eine tragbare Version des Telekoms, nur ohne die Unterhaltungsfunktionen.

Personal Computer: Deutlich leistungsstärker (Aktiver Speicher 1, Speicherbänke 30 Mp) als



KOMMUNIKATIONSGERÄTE

GERÄT	AKTIVER SPEICHER	SPEICHERBÄNKE	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Telekom	1	20	-	1.000 ¥
Mobiltelefon	-	-	-	500 ¥
Taschensekretär	1	20	-	3.000 ¥
Personal Computer	1	30	-	5.000 ¥
Datenlesegerät	-	-	-	500 ¥

das Telekom, aber bei Weitem nicht so gut wie ein Cyberdeck.

Datenlesegerät: Damit kann man Daten lesen. Die beliebteste Form hat einen faltbaren Bildschirm, aber es gibt auch Trideoprojektoren, einfache Flachbildschirme, Head-up-Displays für Helme (vor allem bei Konzernsicherheitstruppen), Brillen und sogar Monokel.

Überwachung und Sicherheit

Viele Überwachungsgeräte haben eine KleenTac™-Oberfläche, mit der sie an Oberflächen geklebt und leicht wieder entfernt werden können. Diese Geräte haben meist Stufen, die bei Vergleichenden Proben zwischen Geräten als Würfelpools benutzt werden.

Datendecoder: Dieser spezielle Computer passt in einen Aktenkoffer und kann die Verschlüsselung von Dateien, Datenübertragungen oder Funkknacken.

Datenleitungsscanner: Dieses Wunder der modernen Elektronik kann an eine Datenleitung gehängt werden und erkennen, ob sie angezapft ist. Leider nicht, wo sie angezapft ist.

Datenleitungswanze: Wenn man dieses Gerät in eine Datenleitung hängt, überträgt es Kopien von allem, was darin übertragen wird, bis zu 5 Kilometer weit.

Datenverschlüsselungssystem: Man hängt das Gerät an ein Kommunikationsgerät oder eine Datenleitung, und die Kommunikation wird verschlüsselt. Am anderen Ende der Leitung braucht man noch so ein Gerät, um die Übertragung wieder zu entschlüsseln. Dazu muss man allerdings auch den Zugangscode mitliefern.

Handschellen: Handschellen, Fußfesseln und ähnliches gibt es aus Metall, Plastik und für Trolle auch aus Densiplast.

Heulboje: Ein kleines Gerät, das man um den Knöchel gebunden bekommt, wenn man einen Sicherheitsbereich besucht. Eine sanfte Stimme warnt, wenn man sich einem Gebiet nähert, das man nicht betreten sollte. Wenn man diese Grenze überschreitet, werden die Wachen gerufen. Die Heulboje hat eine Stufe von 5, um sich gegen Störungen zu wehren.

ID-Scanner: Diese Scanner können Finger- und Handabdrücke oder Retinamuster lesen und mit einer Datenbank abgleichen. Sie werden oft an Schlössern angebracht, manchmal aber auch an Computern oder anderen Geräten.

Lasermikrofon: Ein unsichtbarer Laserstrahl wird vom Gerät aussendet und von festen Oberflächen, wie etwa einem Fenster, reflektiert. Das Lasermikrofon kann Vibrationen dieser Oberfläche erkennen und Geräusche auf der anderen Seite „hören“.

Magschloss: Dieses elektronische Schloss braucht zum Öffnen einen Zugangscode, eine Karte oder einen Credstick. Außerdem kann es mit einem ID-Scanner verbunden sein. Einige Magschlösser geben Alarm, wenn an ihnen herumgepuscht wird.

Magschlossknacker: Wo es Schlösser gibt, gibt es auch illegale Öffnungsmethoden. Dieses elektronische Gerät kann ein Magschloss dazu überlisten, sich zu öffnen. Das Magschloss ist danach ein wenig verwirrt, was von Sicherheitsleuten bemerkt werden kann.

Mikro-Camcorder: Ein Gerät mit Chip-Steckplatz, das auch eingestellt werden kann, erst bei einer Bewegung aufzunehmen. Alles zusammen ist etwa halb so groß wie ein Kartendeck. Je fünf Sekunden Video benötigen 1 Mp Speicherplatz.

Mikro-Rekorder: Ein Audiogerät von der Größe einer Streichholzschachtel mit Chip-Steckplatz. Es kann eingestellt werden, erst bei Geräusentwicklung aufzunehmen. Jede Minute Audio-Aufnahme benötigt 1 Mp Speicherplatz.

Mikro-Transceiver: Ein Mikrofon mit Funksender - insgesamt so groß wie eine Münze und mit 5 Kilometern Reichweite.

Peilsignal: Das Gerät hat etwa die Größe einer Taschenuhr und eine Reichweite von etwa 5 Kilometern. Sein Tarnmodifikator beträgt -3 minus Stufe. Ein Peilsignal der Stufe 3 hätte also einen Tarnmodifikator von -6.

Pistolenmikrofon: Sieht aus wie eine Radarschüssel mit Pistolengriff, nimmt aber Geräusche auf. Weit entfernte Gespräche können bis zum Zwanzigfachen verstärkt werden.

Signalorter: Ein Gerät von der Größe einer Butterbrotdose, das mit abnehmbaren Sensoren ein Funksignal triangulieren und seine Lage auf einer Karte angeben kann. Außerdem kann es auf Verdacht nach Peilsignalen suchen.

ÜBERWACHUNG UND SICHERHEIT

GERÄT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Datendecoder	(Stufe)E	Stufe x 10.000 ¥
Datenleitungsscanner	Stufe	Stufe x 100 ¥
Datenleitungswanze	Stufe	Stufe x 5.000 ¥
Datenverschlüsselungssystem	(Stufe)E	Stufe x 1.000 ¥
Handschellen		
Metall	4	50 ¥
Plastik	4	20 ¥
Heulboje	6	100 ¥
ID-Scanner		
Fingerabdruck	Stufe	Stufe x 200 ¥
Handabdruck	Stufe + 1	Stufe x 300 ¥
Retina	Stufe + 2	Stufe x 1.000 ¥
Lasermikrofon	Stufe	Stufe x 1.500 ¥
Magschloss	Stufe	Stufe x 100 ¥
Magschlossknacker	(Stufe)V	Stufe x 10.000 ¥
Mikro-Camcorder	6	2.500 ¥
Mikro-Rekorder	6	1.000 ¥
Mikro-Transceiver	6	2.500 ¥
Peilsignal	Stufe	Stufe x 200 ¥
Pistolenmikrofon	Stufe	Stufe x 1.000 ¥
Signalortler	Stufe	Stufe x 1.000 ¥
Stimmenidentifikator	Stufe	Stufe x 2.000 ¥
Stimmmaske	(Stufe)E	Stufe x 3.000 ¥
Störsender	Stufe)E	Stufe x 1.000 ¥
Wanzenscanner	Stufe	Stufe x 500 ¥
White-Noise-Generator	(Stufe)E	Stufe x 1.500 ¥

Stimmenidentifikator: Dieses Gerät kann Stimmuster aufnehmen und vergleichen. Es kann auch, mit einer Vergleichenden Probe auf seine Stufe gegen die Stufe einer Stimmmaske, eine modulierte Stimme „demaskieren“. Bei einem Erfolg wird der Wahrnehmungsmodifikator der Stimmmaske aufgehoben.

Stimmmaske: Diese kleine Scheibe wird nahe am Hals befestigt. Sie vibriert und macht dadurch die Stimme unkenntlich, wobei die Stufe als negativer Würfelpoolmodifikator für das Erkennen der Stimme angewendet wird.

Störsender: Dieses Gerät stört mit elektromagnetischen Wellen den Funkverkehr in einem Umkreis von 100 Metern.

Wanzenscanner: Diese tragbaren Geräte suchen nach Überwachungs- und Peilgeräten, die gerade aktiv senden.

White-Noise-Generator: Ein Gerät, das ein Feld zufälligen Rauschens erzeugt, wodurch Geräusche innerhalb eines Radius von 10 Metern verschleiert werden. Es kann ein Lauschen mit Audiosensoren, normalem Hören, Laser- und Pistolenmikrofonen verhindern.

WERKZEUG

Du willst also die perfekte Waffe bauen. Oder vielleicht hat dein Citymaster beim letzten Gefecht gelitten und muss repariert werden. Oder es müssen zumindest die Einschusslöcher ausgebessert werden, damit du vom Star nicht aufgehalten wirst. Oder vielleicht willst du nur Kunstschnitzerei üben. Auf jeden Fall brauchst du Werkzeug, Chummer.

Werkzeug wird für eine bestimmte Fertigkeit gekauft. Man kann Werkzeug für Fahrzeugmechanik zum Reparieren des Citymasters oder für Waffenbau zum Basteln der perfekten Waffe oder für Handwerk zum Schnitzen kaufen. Vielleicht lässt der Spielleiter es zu, Werkzeug für die eine Fertigkeit auch für andere Fertigkeiten zu verwenden, aber das muss zuerst mit ihm besprochen werden.

Werkzeug gibt es in drei Größenklassen: Eine *Kiste* kann leicht transportiert werden und ist oft bereits fertig gepackt. Einen *Laden* kann man in einer Garage oder auf einer großen Fahrzeughadefläche einrichten. Eine *Werkstatt* ist eine große Einrichtung mit allen großen Maschinen, die man braucht. Laden



WERKZEUG

ART	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Kiste	5	500 ¥
Laden	8	5.000 ¥
Werkstatt	14	100.000 ¥

und Werkstatt sind außerdem mit Ersatzteilen und Kleinteilen ausgerüstet.

CHEMIKALIEN UND DROGEN

Chemie macht das Leben schöner. Wir haben Chemikalien für euch. Und welche für eure Gegner. Wenn die Chemikalie ein Toxin ist, werden Vektor, Geschwindigkeit, Durchdringung, Kraft und Wirkung in der Beschreibung angegeben (siehe SR5, S. 410).

Atropin: (Vektor: Injektion, Geschwindigkeit: sofort, Durchdringung: 0, Kraft: 5, Wirkung: Körperlicher Schaden, Desorientierung, Übelkeit) Diese Chemikalie, die aus Belladonna („schöne Frau“) gewonnen wird ist ein Alkaloid (Übersetzung: „Kann einem echt den Tag versauen.“). Das Opfer muss dem Schaden alle 15 Minuten widerstehen, bis das Atropin neutralisiert ist.

Dikote™: In diesem chemischen Prozess wird eine Diamantschicht auf eine harte Oberfläche aufgebracht. Man kann damit Gebäude, Fahrzeuge und sogar Körperpanzerung verstärken. Der Panzerungswert steigt dadurch um 1. Man kann sogar Nahkampfwaffen behandeln, was den Schadenscode um 1 und bei Klingengewaffen auch den DK-Modifikator um -1 verbessert.

Der Dikote™-Prozess wird nach Fläche bezahlt und in 100-cm²-Portionen verkauft. Eine Jacke hat eine Fläche von etwa 15.000 cm², eine volle Körperpanzerung 22.500 cm², ein Mantel etwa 27.500 cm² (multipliziert mit 0,75 für Zwerge und 1,5 für Trolle). Ein Katana hat 500 cm² Fläche. Zurzeit gewährt das einen guten Vorteil auf der Straße - zumindest bis der Patentschutz abgelaufen ist und jeder damit rumläuft.

DMSO: Dimethylsulfoxid dringt durch die Haut in den Blutkreislauf ein und dient als Trägersubstrat für Substanzen, die darin gelöst sind. Man kann damit also einer anderen Chemikalie den Vektor Kontakt verleihen (s. SR5, S. 410).

Fugu-5: (Vektor: Einnahme/Injektion, Geschwindigkeit: sofort, Durchdringung: 0, Kraft: 12, Wirkung: Körperlicher Schaden) Die verbesserte Version eines der tödlichsten Nervengifte der mundanen Natur. Beliebt bei Seoulpa-Ringen und Yakuza.

Hyper: (Vektor: Inhalation/Injektion, Geschwindigkeit: sofort, Durchdringung: -1, Kraft: 10, Wirkung:

CHEMIKALIEN

CHEMIKALIE (PRO DOSIS)	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Atropin	5V	600 ¥
Dikote™	4	1.000 ¥ pro 100 cm ²
DMSO	2E	10 ¥
Fugu-5	6E	25 ¥
Hyper	4V	180 ¥
Kamikaze	5E	50 ¥
Narcoject	4E	50 ¥
Neuro-Stun VII	6E	60 ¥
Zyanid	3V	360 ¥

Geistiger Schaden, Hyperästhesie). Dieses Toxin verwirrt die Sinne. Nach dem Verursachen des Geistigen Schadens bleibt die Wirkung eine Stunde lang bestehen (minus 5 Minuten pro Erfolg bei der Toxinwiderstandsprobe). Solange es wirkt, erleidet das Opfer Schwindel und Desorientierung, wodurch es einen Würfelpoolmodifikator von -4 auf alle Proben erleidet. Die Droge verstärkt Schmerzen. Wenn das Opfer Körperlichen Schaden erleidet, erleidet es zusätzlich die Hälfte des Körperlichen Schadens (abgerundet) als Geistigen Schaden.

Kamikaze: (Dauer: 1W6 x 10 Minuten, Wirkung: +1 Konstitution, +1 Geschicklichkeit, +2 Stärke, +1 Willenskraft, +2 Körperliches Limit, +2W6 Initiativwürfel, Hohe Schmerztoleranz 3) Kamikaze ist die beliebteste Kampfdroge bei Sicherheitstruppen und Mächtgern-Samurais. Wenn die Wirkung vergeht, erleidet der Charakter einen harten Absturz. Er erhält 1W6 x 10 Minuten lang einen Würfelpoolmodifikator von -1 auf Reaktion und Willenskraft und erleidet 6 Kästchen Geistigen Schaden, denen nicht widerstanden werden kann.

Narcoject: (Vektor: Injektion, Geschwindigkeit: sofort, Durchdringung: 0, Kraft: 15, Wirkung: Geistiger Schaden) Die Werbung behauptet, das hier sei das sicherste Schlafmittel auf dem Markt. Wenn aber die Polizei drei oder vier Schuss davon in eine Menge feuert, schickt sie die Reporter meist vorher weg.

Neuro-Stun VII: (Vektor: Kontakt/Inhalation, Geschwindigkeit: 1 Kampfrunde, Durchdringung: 0, Kraft: 10, Wirkung: Desorientierung, Geistiger Schaden) Dieses Gas wird für „sichere“ Aufstands-bekämpfung benutzt. Militäreinheiten auf dem Rückzug nutzen eine gefärbte Version davon als Rauchgranate. Die Desorientierung erzeugt für 10 Minuten ab Kontakt einen Würfelpoolmodifikator von -2 auf alle Handlungen der Opfer.

Zyanid: (Vektor: Einnahme/Inhalation/Injektion, Geschwindigkeit: 1 Minute (eingenommen)

UEBERLEBENS- AUSRÜSTUNG

AUSRÜSTUNG	VERF.	PREIS
Chemoanzug (Stufe 1-6)	Stufe	Stufe x 200 ¥
Atemschutzmaske	4	750 ¥
Survival-Kit	2	100 ¥
Superkomprimierte Soyriegel (10 Tage)	2	30 ¥

oder sofort, Durchdringung: 0, Kraft 8, Wirkung: Körperlicher Schaden) Ein schnell wirkendes, nach Mandeln schmeckendes Gift.

UEBERLEBENS- AUSRÜSTUNG

Hier findet ihr alles, was ihr zum Überleben im Sprawl braucht. Oder in der Nähe des Sprawls. Oder darunter.

Atemschutzmaske: Für manche Leute ist Atmen sehr wichtig. Man bekommt eine Maske, die Mund und Nase bedeckt und durch einen Schlauch mit einem tragbaren Sauerstofftank verbunden ist. Man kann sie sogar unter Wasser benutzen.

Chemoanzug: Ein Plastikoverall aus Fiber-Weave™ mit Handschuhen und einer transparenten Haube mit Luftfilter zum Schutz vor Chemikalien. Großartig für die unvermeidlichen Gänge in die Kanäle. Für den doppelten Preis kann man eine modische Designerversion für die Nächte des „ext-rasaren“ Regens haben.

Survival-Kit: Ehrlich gesagt: Wenn man das braucht, steht einem der Drek schon bis zum Hals. Wenn man aber Leuchtraketen, ein winziges Schweizer Messer, trockene Soyriegel, die einen ein paar Tage unglücklich am Leben halten, Wasserreinigungstabletten oder eine leere Wasserflasche braucht, ist dieses Kit genau das Richtige.

BIOTECH

Es ist einfach so: Ihr seid verwundbar. Wenn ihr erschossen werdet - an wen wollt ihr euch wenden? Wenn ihr meint, an diesen Abschnitt ... Gratulation, Chummer. Lest schnell weiter, bevor ihr verblutet.

DocWagon™-Vertrag: Wenn ihr schon vor dem Erwachen hinter dem Mond gelebt hat, wisst ihr vielleicht nicht, dass DocWagon™ die größte Kranken- und Unfallversicherung der Sechsten Welt ist. Wenn ihr in einem Gefecht niedergeschossen werdet, kommt das HTR-Team (High Threat

BIOTECH

Response) garantiert, bevor ihr tot seid - oder eure Angehörigen bekommen die Hälfte der Prämie ausbezahlt!* Wenn ihr mit ihnen einen Vertrag schließt, wird eine Gewebeprobe genommen (und in einem Hochsicherheitslager mit Hütern und gebundenen Wachgeistern aufbewahrt). Dann erhaltet ihr ein Armband, das auf einem geschützten Kanal ein Peilsignal überträgt, wenn man Hilfe braucht. Dieses Telefon ruft automatisch an, wenn es merkt, dass man am Rande des Todes ist, oder das Armband kaputt ist. Ein Goldvertrag beinhaltet eine Gratis-Wiederbelebung pro Jahr und einen 50%-Rabatt für Einsätze des HTR-Teams. Ein Platinvertrag umfasst vier Gratis-Wiederbelebungen pro Jahr und Gratis-Einsätze des HTR-Teams (ausgenommen Kompensationszahlungen bei Mitarbeiterverlusten). Geht nie ohne aus dem Haus!

* Überlebensgarantie ungültig in Kampfzonen. Garantie ungültig bei HTR-Einsätzen, Nachfragespitzen, in exterritorialen oder Gebieten mit niedriger Sicherheitsstufe. Kunde ist für alle Ausgaben in Folge von HTR-Einsätzen verantwortlich, inklusive Personen- und Gebäudeschäden, Treibstoff, Munition und Medikamente. Keine Leistungen für Schäden vor Eintritt des Versicherungsschutzes. Reklamationen müssen schriftlich innerhalb von drei (3) Werktagen ab dem Vorfall eingebracht werden. Garantie gilt nicht für Selbstverletzungen, Verletzungen durch Magie, höhere Gewalt oder Umweltbedingungen. Keine Garantie für Nichtmetamenschen. Preisaufschlag für Trolle möglich. Kunde ist für Schäden an Cyber- oder Bioware selbst verantwortlich.

Medkit: Jeder Runner kennt die drei Regeln der Straße, aber die vierte sollte lauten: „Nehmt ein Medkit mit.“ Dieses Kit enthält medizinische Vorräte und auch ein Expertensystem, das Diagnosen erstellen und Behandlungen vorschlagen kann. Das Medkit addiert +3 zum Limit bei Erste-Hilfe-Proben. Es muss nach jeder fünften Benutzung mit neuen Vorräten bestückt werden.

Stabilisierungseinheit: Eine handliche Trage mit Schutzzelt, die sich zu Rucksackgröße zusammenfalten lässt. Wenn euer Chummer auf der Schwelle des Todes ist, kann man die Stabilisierungseinheit aufbauen und ihn an die integrierten medizinischen Miniaturgeräte hängen. Solange er sich darin befindet, wird euer Kumpel nur noch ein Kästchen Körperlichen Schaden alle (Konstitution x 10) Minuten statt alle (Konstitution) Minuten erleiden. Das Deluxe-Modell verlängert die Zeit sogar auf (Konstitution) Stunden. Nach jedem Gebrauch muss das Gerät neu bestückt werden.

Slap-Patches

Slap-Patches sind selbstklebende Pflaster, die etwas kleiner als eine Handfläche und auf der Unterseite

GEGENSTAND	VERF.	PREIS
DocWagon™-Vertrag		
Basis	-	5.000 ¥ pro Jahr
Gold	-	25.000 ¥ pro Jahr
Platin	-	50.000 ¥ pro Jahr
HTR-Einsatz	-	5.000 ¥
Kompensationszahlung (Mitarbeiterverlust)	-	20.000 ¥
Wiederbelebung	-	8.000 ¥
Medkit	2	200 ¥
Medkit-Nachfüllpack	2	50 ¥
Stabilisierungseinheit, Standard	12	10.000 ¥
Stabilisierungseinheit, Deluxe	16	20.000 ¥
Vorräte für Stabilisierungseinheit	6	100 ¥
Antidot-Patch (Stufe 1-6)	6	Stufe x 50 ¥
Chem-Patch	3	20 ¥
Stim-Patch (Stufe 1-6)	2	Stufe x 25 ¥
Tranq-Patch (Stufe 1-10)	4	Stufe x 20 ¥
Trauma-Patch	4	400 ¥

mit DMSO und einem Medikament überzogen sind. Sie werden mit einer Einfachen Handlung auf die Haut geklebt (oder mit einem erfolgreichen Nahkampfangriff, wenn der „Patient“ widerspenstig ist).

Antidot-Patch: Man klebt eines auf, wenn man vergiftet ist, und es addiert seine Stufe als Würfelpoolbonus zur Toxinwiderstandsprobe. Im Ork-Untergrund oder bei einem Johnson, der Getränke ausschenkt, sind sie sehr praktisch.

Chem-Patch: Auf der Unterseite dieses Patches befindet sich nur DMSO; man kann also eine beliebige Chemikalie hinzufügen. Diese „beliebige Chemikalie“ wird natürlich separat verkauft.

Stim-Patch: Das Stim-Patch ist ein Weckruf für den Körper, inklusive seltsamem metallischem Nachgeschmack. Es entfernt eine Anzahl von Kästchen Geistigen Schaden in Höhe seiner Stufe. Diese Wirkung hält für (Stufe x 10) Minuten an - nach dieser Zeit erleidet der Patient (Stufe + 1) Geistigen Schaden, dem nicht widerstanden werden kann (und der zu diesem Zeitpunkt auch leicht auf den Körperlichen Zustandsmonitor überlaufen kann).

HEADWARE

GEGENSTAND	ESSENZ	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Chipbuchse (Stufe 1-4)	Stufe x 0,1	3	Stufe x 2.000 ¥
Cortexbombe	-	20V	40.000 ¥
Datenbuchse	0,2	-	1.000 ¥
Datenschloss	0,2	6	1.000 ¥
Funkgerät	0,75	2	4.000 ¥
Headware-Memory	0,1 pro 20 Mp	2	Mp x 500 ¥
Telefon	0,5	3	3.700 ¥

TALENT- UND DATENSOFTS

GEGENSTAND	SPEICHERGRÖSSE	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Aktionssoft (Stufe 1-4)	(Stufe x 10) Mp	6	Stufe x 1.000 ¥
Datensoft	bis 200 Mp	variabel	variabel
Linguasoft (Stufe 1-4)	(Stufe x 3) Mp	5	Stufe x 500 ¥
Wissenssoft (Stufe 1-4)	(Stufe x 5) Mp	5	Stufe x 1.500 ¥

Während ein Stim-Patch wirkt, kann der Charakter sich nicht ausruhen.

Tranq-Patch: Schlafenszeit! Das Ziel ... äh ... der Patient erleidet Geistigen Schaden mit einem Schadenscode von (Stufe)G, dem nur mit Konstitution widerstanden werden kann.

Trauma-Patch: Wenn der Patient stirbt, klebt eines auf, und er darf sofort eine Stabilisierungsprobe ablegen, bei der er seine Konstitution statt Erste Hilfe oder Medizin verwendet.

CYBERWARE

Für einige Runner handelt es sich hier nicht um „optionale“ Ausrüstung, weil man ohne sie kaum konkurrenzfähig ist. Cyberware-Modifikationen kosten Essenz.

Headware

Diese miniaturisierte Hardware ersetzt Teile des Schädels (oder Gehirns). Headware verträgt sich schlecht mit Kritischen Patzern.

Chipbuchse: Diese Headware wird meist hinter dem Ohr implantiert und hat eine Anzahl von Steckplätzen gleich ihrer Stufe für Talentsofts und Datensofts. Außerdem hat sie eine Datenverbindung, mit der man auf alle eingesteckten Chips mental zugreifen kann. Wenn man eine Aktionssoft nicht nur als Wissensfertigkeit nutzen will, braucht man außerdem Talentleitungen.

Cortexbombe: Diese explosive Bodytech lässt man sich selten freiwillig einsetzen. Die Bombe selbst kann mit Zeitzünder, Funkzünder oder einem Zünder, der durch bestimmte Handlungen oder Wahrnehmungen ausgelöst wird, versehen werden. Cortexbomben können auch explodieren, wenn man daran herumspielt. Während der Operation zur Entfernung können sie mit einer Probe auf Kybernetik + Logik [Geistig] (3) entschärft werden. Wenn die Bombe hochgeht, tötet sie den Träger und verletzt die Umstehenden (Schaden 12K, DK -, Sprengwirkung -2/m).

Datenbuchse: Die Datenbuchse ist das Standardgerät für alle kybernetisch Gesinnten. Sie wird zur Verbindung mit Geräten, vor allem Computern und Cyberdecks, benutzt. Man kann sie auch - statt eines Induktionspolsters - an Smartguns anschließen, Credsticks damit lesen (oder Transaktionen mit einem schädelinternen Computer machen) oder sich mit einem Chummer, der auch eine Datenbuchse hat, verkabeln und eine private Unterhaltung führen.

Datenschloss: Diese Sicherheitseinrichtung sieht aus wie eine Datenbuchse, speichert aber Informationen im Headware-Memory so, dass sie für den Nutzer unzugänglich sind. Sehr beliebt bei Geheimkurieren und Spionen.

Funkgerät: Eine einfache Sende- und Empfangseinrichtung. Man muss sprechen, um sie zu benutzen, kann das aber auch subvokal tun. Sie passt in Cyberohren und verbraucht dann 1 Punkt Kapazität.

Headware-Memory: Eine schädelinterne Festplatte, auf der man Programme, Video, Daten,

Softs und alles andere digital Speicherbare ablegen kann. Man kann den Inhalt mental sichten und auch Teile davon kopieren oder löschen. Eine Datenbuchse ist hilfreich, damit man ohne eine Operation Daten darauf schreiben oder davon lesen kann.

Telefon: So lange man in der Stadt (egal welcher) ist, funktioniert dieses implantierte Mobiltelefon wunderbar. Man kann normal oder subvokal damit sprechen. Es kann auch in Cyberohren eingebaut werden und verbraucht dann Kapazität statt Essenz.

Talent- und Datensofts

Talent- und Datensofts des Jahres 2050 sind Zylinder von der Größe eines Zigarettenfilters oder Quadrate in Briefmarkengröße. Beide Formen passen in Chipbuchsen.

Aktionssoft: Eine Aktionssoft ist eine Fertigkeit auf einem Chip. Jede Aktionssoft ist eine separate Aktionsfertigkeit mit einer bestimmten Stufe. Wenn man Talentleitungen besitzt, kann man die Fertigkeit benutzen, als würde man sie beherrschen. Die Aktionssoft überschreibt das eigene Lernen, deshalb kann bei Proben auf die Aktionssoft-Fertigkeit kein Edge eingesetzt werden. Wenn man keine Talentleitungen hat, funktioniert die Aktionssoft wie eine Wissenssoft.

Datensoft: Eine Datensoft ist ein Chip, der Daten enthält. Auf die Daten kann mit einer Chipbuchse mental zugegriffen werden. Die meisten guten Datensofts haben einen Index, der das Finden von Informationen erleichtert. Der Spielleiter entscheidet, je nach Seltenheit und Wert der Daten (oder nach Gutdünken), über Größe, Verfügbarkeit und Kosten einzelner Datensofts. Die Verfügbarkeit der meisten Datensofts beträgt 4 bis 8. Ein einzelner Chip kann bis zu 200 Mp Daten enthalten.

Linguasoft: Das ist eine Wissenssoft, die es erlaubt, eine Sprache mit der Stufe der Linguasoft zu sprechen, zu verstehen, zu lesen und zu schreiben.

Wissenssoft: Eine Wissenssoft verleiht, solange sie in der Chipbuchse steckt, eine Wissensfertigkeit. Man braucht zur Benutzung keine Talentleitungen; ansonsten funktioniert sie wie eine Aktionssoft.

Cyberohren

Cyberohren sind offensichtlich erkennbar. Sie erlauben normales Hören und können bis zu 4 Kapazitätspunkte an Verbesserungen aufnehmen, die dabei keine zusätzliche Essenz kosten.

Audioverstärker: Diese Modifikation lässt einen leise, weit entfernte oder unauffällige Geräusche dank bis zu zehnfacher Verstärkung leichter hören.

Dämpfer: Diese Modifikation schützt vor Hörschäden durch laute Geräusche, hohe Frequenzen und Explosionsdruck.

Erweiterte Frequenzen: Man kann Geräusche hören, die außerhalb des normalen metamenschlichen Hörbereichs liegen.

Kosmetische Modifikation: Die Ohren können mehr oder weniger aussehen, wie man will. Man kann sogar Implantate natürlich aussehen lassen. Elfenohren sind besonders beliebt. Genauso beliebt ist es, Leute, die Elfenohren tragen, zu verspotten.

Ohr-Rekorder: Man kann alles, was man hört, aufnehmen und für sich selbst wiedergeben. Jede Minute Audio braucht 1 Mp Speicherplatz. Der Ohr-Rekorder hat 10 Mp Speicher und kann Audio auch im Headware-Memory speichern.

Cyberaugen

Cyberaugen verleihen eine perfekte Sicht, sind aber aus der Nähe eindeutig zu erkennen. Es gibt sie in allen Irisformen und Größen, sogar voll verchromt, wenn man mehr als metamenschlich wirken will. Wie Cyberohren können auch Cyberaugen bis zu 4 Kapazitätspunkte an Verbesserungen ohne Essenzkosten aufnehmen.

Augenrekorder: Mit dieser Cyberware kann man Standbilder und Videos (und Trideo, wenn beide Augen offen sind) von allem aufnehmen, was man sieht. Die Videos haben keinen Sound, wenn dieser nicht (etwa mit einem Ohr-Rekorder) separat aufgezeichnet wird. Bilder und Videos können über eine Datenbuchse oder einen Steckplatz im Auge selbst übertragen werden. Fünf hochaufgelöste Bilder, fünf Sekunden Video oder drei Sekunden Trideo brauchen 1 Mp Speicher. Die Kamera hat 10 Mp Speicher eingebaut, kann aber auch in das Headware-Memory oder durch eine Datenbuchse in ein externes Gerät übertragen.

Blitzkompensation: Schützt vor Modifikatoren durch blendendes Licht und vor plötzlichen Blitzen.

Displayverbindung: Damit können Daten auf der Retina oder dem Cyberauge angezeigt werden.

Infrarotsicht: Damit kann man, wie ein Troll oder Zwerg, Wärmemuster sehen.

Kosmetische Modifikation: Man kann die Augen, statt sie vollständig zu ersetzen, auch kosmetisch verändern lassen. Diesen Veränderungen sind kaum Grenzen gesetzt. Man kann die Farbe der Iris, Farbe und Form von Iris und Pupillen und sogar die Farbe der Lederhaut beliebig wählen. Hiermit kann man außerdem Cyberaugen wie natürliche Augen aussehen lassen.

Restlichtverstärkung: Damit kann man in sehr schlecht beleuchteter Umgebung, aber nicht in völliger Dunkelheit sehen.

Retinaduplikat: Dadurch wird das Retinamuster zu einem anderen (existierenden oder erfundenen).

OHREN-CYBERWARE

GEGENSTAND	ESSENZ	KAPAZITÄT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Cyberohren	0,2	4	-	5.000 ¥
Audioverstärker	0,2	[1]	4	3.500 ¥
Dämpfer	0,1	[1]	4	3.500 ¥
Erweiterte Frequenzen	0,2	[1]	4	6.000 ¥
Kosmetische Modifikation	-	-	2	1.000 ¥
Ohr-Rekorder	0,3	[1]	8E	7.000 ¥

AUGEN-CYBERWARE

GEGENSTAND	ESSENZ	KAPAZITÄT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Cyberaugen	0,2	4	2	5.000 ¥
Augenrekorder	0,1	[1]	6	5.000 ¥
Blitzkompensation	0,1	[1]	5	2.000 ¥
Displayverbindung	0,1	[1]	4	1.000 ¥
Infrarotsicht	0,2	[1]	4	3.000 ¥
Kosmetische Modifikation	-	-	2	1.000 ¥
Restlichtverstärkung	0,2	[1]	4	3.000 ¥
Retinaduplikat	0,1	[1]	12V	Stufe x 10.000 ¥
Sichtvergrößerung	0,2	[2]	5	8.500 ¥

Meist wird dies zum Identitätswechsel benutzt und ist daher in den meisten zivilisierten und in allen Konzerngebieten extrem illegal. Ein Retinaduplikat ist permanent, kann aber in einem Cyberauge durch das Laden eines neuen Retinamusters über Datenbuchse modifiziert werden. Die Stufe dieser Modifikation wird bei einer Vergleichenden Probe gegen Retinascanner eingesetzt.

Sichtvergrößerung: Die Augen haben einen bis zu 50-fachen Zoom.

Bodyware

Bodyware ersetzt oder verbessert Körperteile (außer dem Kopf). Wenn eine Bodyware-Modifikation einen Kapazitätswert hat, kann sie in eine Cybergliedmaße eingebaut werden und kostet dann Kapazität statt Essenz.

Cybergliedmaßen: Cybergliedmaßen sind in zwei Versionen erhältlich: offensichtlich und synthetisch (natürlich aussehend). Cybergliedmaßen haben serienmäßig eine Stärke und Geschicklichkeit von je 3, aber man kann sich seine Cybergliedmaße auch für seinen Körperbau und seine Muskulatur maßanfertigen lassen. Durch die Maßanfertigung kann man die Basisstärke und -geschicklichkeit

der Gliedmaße erhöhen. Jede Erhöhung eines der beiden Attribute erhöht die Verfügbarkeit und den Preis der Cybergliedmaße. Wenn eines der Attribute der Cybergliedmaße über das natürliche Maximum für dieses Attribut hinaus erhöht wird, kann man die Cybergliedmaße nicht nutzen (also nicht über-treiben), aber man kann stattdessen Cyberglied-Verstärkungen hinzufügen. Die Cybergliedmaße wird beim Kauf maßangefertigt; eine Maßanfertigung nach dem Kauf ist nicht möglich, aber man kann dann noch Cyberglied-Verstärkungen hinzu-fügen. Man kann Geschicklichkeit, Panzerung und Stärke durch Cyberglied-Verstärkungen erhöhen. Panzerungsverstärkungen gewähren einen Panzerungsbonus in Höhe ihrer Stufe, der kumulativ mit sonstiger Panzerung ist, ohne sich auf die Belastung auszuwirken. Jede Gliedmaße kann nur eine Verstärkung von jeder Art haben. Bei der Benutzung von Cybergliedmaßen wird ihr Attribut statt des natürlichen Attributs benutzt. Wenn Cybergliedmaßen (wie etwa beim Klettern) mit anderen Körperteilen zusammenarbeiten, wird der niedrigste beteiligte Wert verwendet. Pro voller Cybergliedmaße, die man besitzt, erhält man 1 Extrakästchen auf dem Körperlichen Zustandsmonitor.

Dermalpanzerung: Wenig biegsame Platten werden in die Haut implantiert, wodurch sie etwas



unflexibel und knotig wird. Dermalpanzerung verleiht einen Panzerungsbonus in Höhe ihrer Stufe (kumulativ mit anderer Panzerung, ohne sich auf die Belastung auszuwirken). Dermalpanzerung ist nicht mit anderer Bodytech für die Haut kompatibel, die Panzerung verleiht, wie etwa Orthoskin.

Filtersysteme: Filtersysteme sind in drei Versionen erhältlich: als Blutfilter, Luftfilter und Cyberkiemen. Blutfilter addieren ihre Stufe zu Widerstandsproben gegen Kontakt- und Injektionstoxine und -Chemikalien. Luftfilter tun dasselbe bei Toxinen und Chemikalien mit Inhalationsvektor. Cyberkiemen erlauben das Atmen unter Wasser.

Fingerkuppenbehälter: Wozu das letzte Fingerglied behalten, wenn man stattdessen etwas transportieren kann? Gut geeignet zum Verstecken von ein paar Chips, einem kleinen Snack oder dem bösen Ende einer Monofilamentpeitsche.

Geruchsbooster: Werdet zum Spürhund und addiert die Stufe dieser Cyberware als Würfelpoolbonus zu Wahrnehmungsproben mit dem Geruch. Damit können Gerüche auch gespeichert und katalogisiert, gefiltert und sogar ganz ausgeblendet werden.

Kosmetische Modifikation: Man kann mit den richtigen Modifikationen aussehen, wie man will. Vergesst Tattoos und Piercings - wie wäre es mit Säbelzähnen? Zusätzlichen Gelenken? Flügeln? Damit werdet ihr nicht fliegen können, aber toll

aussehen. Der Spielleiter entscheidet über Preis und Verfügbarkeit dieser Modifikationen.

Kunstmuskeln: Die Muskeln des Charakters werden durch schnellere, stärkere Kunstmuskeln ersetzt. Stärke und Geschicklichkeit steigen jeweils um die Stufe der Kunstmuskeln. Kunstmuskeln sind nicht mit Bioware für die Muskeln kompatibel.

Nagelmesser: Diese Klingen ersetzen die Fingernägel und sind in einem System verankert, das die Finger zu starren Waffen macht. Die einziehbare Variante kann mit einem mentalen Befehl unter falsche Fingernägel eingezogen werden (Tarnmodifikator -6).

Reflexbooster: „Booster machen Leute“, sagt man auf der Straße. Dieses Chrom ersetzt das Nervensystem fast vollständig und bringt euch einen Schritt näher an die Schnelligkeit eurer Gedanken. Reflexbooster gewähren pro Stufe +1 Reaktion (Initiative und Körperliches Limit werden entsprechend angepasst) und +1 Initiativewürfel. Reflexbooster können nicht mit irgendeiner anderen Form von Initiativeverbesserung kombiniert werden.

Riggerkontrolle: Ein System aus Neuroverstärkern und muskulären Signalüberträgern, die Signale und Feedback vom motorischen Cortex durch einen Prozessor an eine Buchse an der Schädelbasis übertragen. Genau, Chummer: nicht kabellos. Klingt wie wilde Science Fiction? Bitte, Rigger! Steck das Kabel in die Buchse und hör auf zu maulen. Nach dem Einstöpseln wird der Körper

BODYWARE

GEGENSTAND	ESSENZ	KAPAZITÄT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Cybergliedmaße, offensichtlich				
Ganzer Arm	1	15	4	45.000 ¥
Ganzes Bein	1	20	4	45.000 ¥
Cybergliedmaße, synthetisch				
Ganzer Arm	1	8	4	50.000 ¥
Ganzes Bein	1	10	4	50.000 ¥
Maßangefertigte Cybergliedmaße				
Pro Punkt STR oder GES über 3	-	-	Cybergliedmaße +1	+2.000 ¥
Cyberglied-Verstärkung				
Geschicklichkeit (Stufe 1-3)	-	Stufe	(Stufe) E	Stufe x 400 ¥
Panzerung (Stufe 1-3)	-	Stufe	Stufe x 3	Stufe x 500 ¥
Stärke (Stufe 1-3)	-	Stufe	(Stufe)E	Stufe x 350 ¥
Cyberkiemen	0,5	-	-	60.000 ¥
Dermapanzerung (Stufe 1-3)	Stufe x 0,5	-	(Stufe x 4)E	Stufe x 5.000 ¥
Filtersystem, Blut (Stufe 1-6)	Stufe x 0,2	-	6	Stufe x 10.000 ¥
Filtersystem, Luft (Stufe 1-6)	Stufe x 0,1	-	6	Stufe x 15.000 ¥
Fingerkuppenbehälter	0,1	[1]	3	3.000 ¥
Geruchsbooster (Stufe 1-6)	0,2	-	6	Stufe x 1.000 ¥
Kosmetische Modifikation	-	-	2-12	2.000 ¥- 10.000 ¥
Kunstmuskeln (Stufe 1-4)	Stufe	-	4E	Stufe x 20.000 ¥
Nagelmesser	0,1	[1]	3V	4.500 ¥
Nagelmesser, einziehbar	0,2	[2]	5V	9.000 ¥
Reflexbooster				
Stufe 1	2	-	4E	55.000 ¥
Stufe 2	3	-	4E	165.000 ¥
Stufe 3	5	-	8E	500.000 ¥
Riggerkontrolle				
Stufe 1	2	-	6	12.000 ¥
Stufe 2	3	-	8	60.000 ¥
Stufe 3	5	-	8	300.000 ¥
Smartlink	0,5	-	3E	2.500 ¥
Sporn	0,1	[1]	3V	7.000 ¥
Sporn, einziehbar	0,3	[3]	5V	11.500 ¥
Stimmenmodulator				
Abspielfunktion	0,2	-	4	40.000 ¥
Zweites Stimmuster	-	-	6V	50.000 ¥
Talenteleitungen (Stufe 1-5)	Stufe x 0,2	-	Stufe x 2	Stufe x 50.000 ¥
Verstärkte Reflexe	Stufe x 0,9	-	3E	Stufe x 20.000 ¥

schlaff, und das Fahrzeug wird zum „Körper“. Die Riggerkontrolle gewährt einen Würfelpoolbonus von +2 auf alle Proben mit Fahrzeugfertigkeiten. Zusätzlich werden alle Limits des Fahrzeugs oder der Drohne (also Handling, Geschwindigkeit, Sensor oder Präzision bei montierten Waffen) um

die Stufe der Riggerkontrolle erhöht (diese Werte werden nicht tatsächlich erhöht, sondern nur in ihrer Funktion als Limit bei Proben). Und als wäre das noch nicht genug, werden die Schwellenwerte für Fahrzeugproben um die Stufe der Riggerkontrolle gesenkt (bis zu einem Minimum von 1).

Smartlink: Dieses System besitzt einen taktischen Computer, haptisches Feedback ... kurz gesagt: Es bewegt den Arm des Charakters und lässt ihn präzise schießen. Dabei ist auch ein subdermales Induktionspad für die Handfläche, das Zugang zum Smartgunsystem einer Waffe erlaubt - das man für die Benutzung eines Smartlinks ebenfalls braucht. Wenn man eine Smartgun zusammen mit dem Smartlink benutzt, erhöht sich die Präzision der Waffe um +2.

Sporn: Ein Sporn ist eine implantierte Klinge, mit der man Gegner aufschlitzen kann. Die Waffe kann die Form einer Halbmeter-Klinge am Unterarm oder von zwei oder drei kleineren Klingen auf dem Handrücken haben. Die einziehbare Version hat einen Tarnmodifikator von -6, wenn der Sporn eingezogen ist.

Stimmenmodulator: In diesem Halsimplantat sind ein eingebauter Lautsprecher und eine perfekte Stimmveränderung enthalten. Man kann auch eine Abspielfunktion bekommen, die aufgenommene Geräusche (meist von einer Datenbuchse oder aus dem Headware-Memory übertragen) perfekt wiedergibt. Außerdem gibt es ein künstliches Stimmuster, mit dessen Hilfe man die Stimmen anderer Personen imitieren kann.

Talenteleitungen: Talenteleitungen führen von einer Chipbuchse durch den ganzen Körper, sind mit dem Nervensystem verbunden und kontrollieren bei der Nutzung von Aktionssofts die Bewegungen des Charakters. Die Summe aller gleichzeitig laufenden Aktionssofts auf Talenteleitungen kann das Doppelte ihrer Stufe nicht überschreiten, und die maximale Stufe einer darauf laufenden Aktionssoft ist gleich der Stufe der Talenteleitungen. Das System hat selbst ebenfalls eine Buchse, die mit einer Chipbuchse oder Headware-Memory verbunden werden kann, um mehr als eine Aktionssoft gleichzeitig zuzulassen.

Verstärkte Reflexe: Die billige Version der Reflexbooster macht einen immer noch sehr schnell. Pro Stufe Verstärkter Reflexe erhält der Charakter einen Bonus von +1 auf seine Reaktion (Initiative und Körperliches Limit werden entsprechend angepasst). Außerdem erhält er für je zwei volle Stufen 1 zusätzlichen Initiativewürfel. Die höchstmögliche Stufe der Verstärkten Reflexe ist 3. Verstärkte Reflexe sind nicht mit irgendwelcher anderen Bodytech kompatibel, die die Initiativewürfel beeinflusst.

Cyberwaffen

Cyberwaffen werden in die Arme eingebaut. Meist sind das Cyberarme, aber manche Leute bauen Schusswaffen auch in ihr Fleisch und Blut ein. Die Waffe feuert durch eine Mündung in der Handfläche, entweder durch einen ausfahrbaren Lauf oder indem die ganze Hand am Handgelenk zurückgeklappt wird. All diese Feuerwaffen haben interne Magazine, aber auch einen Steckplatz für externe Magazine. Wer sich fragt, warum aus eurem Unterarm ein Magazin ragt, wird das wahrscheinlich sehr schnell herausfinden. Alle Cyberwaffen haben einen Tarnmodifikator von -6 (wenn nicht damit geschossen wird).

CYBER-NAHKAMPFWAFFEN

WAFFE	REICHWEITE	SCHADEN	DK
Nagelmesser	-	(STR + 1)K	-3
Sporn	-	(STR + 3)K	-2

CYBERGUNS

WAFFE	ESSENZ	KAPAZITÄT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Holdout-Pistole	0,1	[2]	8E	250 ¥
Leichte Pistole	0,25	[4]	8V	650 ¥
Automatikpistole	0,5	[6]	8V	900 ¥
Schwere Pistole	0,5	[6]	8V	800 ¥
Maschinenpistole	1	[10]	8V	1.800 ¥
Schrotflinte	1,25	[10]	8V	1.200 ¥

WAFFE	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION
Holdout-Pistole	4	6K	-	HM	-	2(m)/6(s)
Leichte Pistole	6	7K	-	HM	-	10(m)/15(s)
Automatikpistole	4	6K	-	HM/SM	1	18(m)/32(s)
Schwere Pistole	4	7K	-1	HM	-	8(m)/12(s)
Maschinenpistole	4	7K	-	HM/SM	2	18(m)/32(s)
Schrotflinte	12K(f)	+4	EM	-	4(m)/10(s)	10 (m)/10 (c)

BIOWARE

GEGENSTAND	ESSENZ	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Adrenalinpumpe (Stufe 1-3)	Stufe x 0,75	10V	Stufe x 50.000 ¥
Hochleistungsgelenke	0,3	5	40.000 ¥
Hyperschilddrüse	0,7	8V	50.000 ¥
Luftröhrenfilter (Stufe 1-6)	Stufe x 0,1	4	Stufe x 30.000 ¥
Maßgeschneiderte Pheromone (Stufe 1-3)	Stufe x 0,2	12	Stufe x 22.000 ¥
Mnemoverstärker (Stufe 1-3)	Stufe x 0,1	6	Stufe x 15.000 ¥
Muskelstraffung (Stufe 1-4)	Stufe x 0,2	(Stufe x 5)E	Stufe x 25.000 ¥
Muskelverstärkung (Stufe 1-4)	Stufe x 0,2	(Stufe x 5)E	Stufe x 20.000 ¥
Nierensieb (Stufe 1-6)	Stufe x 0,2	4	Stufe x 24.000 ¥
Orthoskin (Stufe 1-3)	Stufe x 0,25	8E	Stufe x 30.000 ¥
Pathogenabwehr (Stufe 1-6)	Stufe x 0,1	8	Stufe x 10.000 ¥
Reflexrekorder (Fertigkeit)	0,1	5	10.000 ¥
Schadenskompensator (Stufe 1-12)	Stufe x 0,1	10V	Stufe x 50.000 ¥
Schmerzeditor	0,3	6V	60.000 ¥
Symbionten (Stufe 1-3)	Stufe x 0,2	5	Stufe x 20.000 ¥
Synapsenbeschleuniger (Stufe 1-3)	Stufe x 0,5	6E	Stufe x 100.000 ¥
Synthacardium (Stufe 1-3)	Stufe x 0,1	4	Stufe x 10.000 ¥
Thrombozytenfabrik	0,2	5	30.000 ¥
Zerebralbooster (Stufe 1-3)	Stufe x 0,2	6	Stufe x 55.000 ¥

BIOWARE

Bioware ist das Allerneueste auf dem Markt. Auch Bioware-Modifikationen kosten Essenz.

Adrenalinpumpe: Wenn die Adrenalinpumpe aktiviert wird, kontrahiert ein kleiner Muskelsack und sendet einen Stoß konzentrierten Adrenalins in den Blutkreislauf. Körperlicher und emotionaler Stress können die Pumpe unbewusst aktivieren, wenn eine Selbstbeherrschungsprobe (SR5, S. 153) misslingt; ansonsten kann man sie mit einer Freien Handlung aktivieren. Während die Pumpe aktiv ist, ignoriert der Charakter Verletzungsmodifikatoren und wird nicht bewusstlos, selbst wenn sein Geistiger Zustandsmonitor ausgefüllt ist. Er kann sich nicht ausruhen, aber die Stufe der Adrenalinpumpe wird zu seiner Stärke, Geschicklichkeit, Reaktion und Willenskraft addiert. Die Pumpe arbeitet für Stufe x 1W6 Kampfrunden (und kann auch nicht vorzeitig abgeschaltet werden). Wenn die Zeit um ist, bricht der Charakter zusammen und erleidet Geistigen Schaden in Höhe der Anzahl der Kampfrunden, in denen die Pumpe aktiv war (diesem Schaden wird mit der natürlichen Konstitution + Willenskraft widerstanden). Nach dem Gebrauch braucht die Pumpe 1 Stunde, um

ihren Vorrat wiederaufzufüllen. Während dieser Zeit kann sie nicht aktiviert werden.

Hochleistungsgelenke: Alle Gelenke werden verbessert oder ersetzt. Hochleistungsgelenke gewähren einen Würfelpoolmodifikator von +1 auf die Fertigkeit Entfesseln und eine Erhöhung von +1 auf das Körperliche Limit (kumulativ mit anderen Limitmodifikatoren).

Hyperschilddrüse: Diese zusätzliche Drüse beschleunigt den Stoffwechsel. Der Charakter erhält je +1 auf seine Konstitution, Geschicklichkeit, Reaktion und Stärke und muss 25 % mehr für seinen Lebensstil ausgeben, weil er doppelt so viel wie normal essen muss. Und vielleicht wird er ein bisschen hyperaktiv.

Luftröhrenfilter: Diese Membranen filtern die Luft, die in die Lungen gelangt. Der Luftröhrenfilter addiert seine Stufe als Würfelpoolmodifikator zu Toxinwiderstandsproben gegen Toxine mit Inhalationsvektor (s. *Toxine*, SR5, S. 410).

Maßgeschneiderte Pheromone: Der Charakter erhält Duftdrüsen, die angenehme Pheromone verströmen. Maßgeschneiderte Pheromone addieren ihre Stufe als Würfelpoolmodifikator zu Fertigkeitstests mit Fertigkeiten der Schauspielerei- und Einfluss-Fertigungsgruppe, aber nur, wenn sich die Person, gegen die der Charakter die Pheromone

einsetzt, in bequemer Unterhaltungsentfernung befindet - wenn sie ihn nicht riechen kann, funktionieren die Pheromone nicht. Maßgeschneiderte Pheromone wirken auch auf einen selbst, sodass man sich besser mit sich selbst fühlt: Das Soziale Limit erhöht sich um ihre Stufe. Maßgeschneiderte Pheromone haben keine Auswirkungen auf magische Fähigkeiten und Proben.

Mnemoverstärker: Dieses hochkonzentrierte Wachstum von grauer Substanz wird an den Gedächtniszentren des Gehirns befestigt, was sowohl das Kurz- als auch das Langzeitgedächtnis verbessert. Die Stufe des Mnemoverstärkers addiert sich als Würfelpoolbonus zu Wissensfertigkeiten-, Sprachfertigkeiten- und gedächtnisbezogenen Proben sowie zum Geistigen Limit.

Muskelstraffung: Diese Behandlung verstärkt die Elastizität der Muskelfasern in existierenden Muskeln. Muskelstraffung addiert ihre Stufe zur Geschicklichkeit des Charakters. Diese Bioware ist nicht kompatibel mit der Cyberware Kunstmuskeln.

Muskelverstärkung: Patentiertes Gewebe wird in die Muskeln implantiert und wächst mit diesen weiter. Muskelverstärkung addiert ihre Stufe zur Stärke des Charakters. Diese Bioware ist nicht kompatibel mit der Cyberware Kunstmuskeln.

Nierensieb: Ein organischer Filter in der Niere und eine modifizierte Leber gewähren einen Würfelpoolbonus in Höhe der Stufe des Nierensiebs auf Toxinwiderstandsproben.

Orthoskin: Die Haut wird härter und dicker, wie Nashornhaut. Orthoskin addiert ihre Stufe zum Panzerungswert des Charakters und ist kumulativ mit anderer Panzerung, ohne sich auf die Belastung auszuwirken. Orthoskin kann nicht mit Bodytech für die Haut kombiniert werden, die Panzerung verleiht, wie etwa Dermalpanzerung.

Pathogenabwehr: Diese verbesserte Milz kann effektivere und aggressivere weiße Blutkörperchen für die Bekämpfung von Pathogenen produzieren. Pathogenabwehr addiert ihre Stufe als Würfelpoolmodifikator zu Krankheitswiderstandsproben.

Reflexrekorder: Der erste Schritt für dieses besondere Rezept ist das Züchten zusätzlichen Neuralmaterials in einem kleinen Klumpen. Diesen Klumpen implantiert man dann im Schädel und befestigt ihn an den Nerven für die motorischen Reflexe. Und zack, hat man einen Metamenschen mit besserem Muskelgedächtnis. Der Reflexrekorder addiert 1 zur Stufe einer bestimmten Fertigkeit, die mit einem Körperlichen Attribut verbunden ist. Mehrere Rekorder können für mehrere Fertigkeiten implantiert werden, aber man kann nicht zwei Reflexrekorder für dieselbe Fertigkeit implantieren. Reflexrekorder sind inkompatibel mit Talentleitungen.

Schadenskompensator: Dies sind im Wesentlichen Blockadevorrichtungen in den Nervenbahnen, die Schmerzen vom Körper ans Gehirn melden.

Der Charakter ignoriert eine Anzahl von Schadenskästchen (nach Wahl Körperlich, Geistig oder eine Kombination der beiden) in Höhe der Stufe des Kompensators, bevor Verletzungsmodifikatoren ermittelt werden.

Schmerzeditor: Dieser Klumpen spezialisierten Nervengewebes soll sensorische Stimuli filtern. Wenn der Schmerzeditor aktiv ist, erlaubt dies dem Charakter, alle Verletzungsmodifikatoren zu ignorieren und sogar dann noch bei Bewusstsein zu bleiben, wenn der Geistige Zustandsmonitor vollständig ausgefüllt ist. Der Charakter fühlt keine Schmerzen - er hat keine Ahnung vom Ausmaß des Schadens, den er erlitten hat, wenn er sich nicht selbst untersucht (eine Handlung Genau Beobachten). Im aktiven Zustand erhöht der Schmerzeditor die Willenskraft des Charakters um 1 und senkt seine Intuition um 1. Zusätzlich erleiden alle Wahrnehmungsproben, die auf dem Tastsinn basieren, einen Würfelpoolmodifikator von -4.

Symbionten: Symbionten - maßgeschneiderte Mikroorganismen im Blutkreislauf - beschleunigen die Heilung des Charakters dramatisch und addieren ihre Stufe als Würfelpoolmodifikator zu Genesungsproben (Körperlich und Geistig). Allerdings haben sie auch ungewöhnliche Nahrungsanforderungen, die erfüllt werden müssen, um sie am Leben zu halten. Der Charakter muss pro Monat (Stufe x 200) Nuyen für spezielle Symbiontennahrung ausgeben, wenn er nicht gerade einen Oberschicht- oder besseren Lebensstil hat.

Synapsenbeschleuniger: Die Nervenzellen, aus denen das Rückenmark besteht, werden mit dieser Bioware erweitert und repliziert, was eine höhere neurale Bandbreite erlaubt. Das Ergebnis ist eine viel schnellere Reaktionszeit. Der Synapsenbeschleuniger gewährt pro Stufenpunkt jeweils einen Bonus von +1 auf die Reaktion (Initiative und Körperliches Limit werden entsprechend angepasst) und +1W6 Initiativewürfel. Er kann nicht mit irgendeiner anderen Form von Reaktions- oder Initiativeverbesserung kombiniert werden.

Synthacardium: Diese Bioware stärkt den Herzmuskel. Das Synthacardium addiert seine Stufe als Würfelpoolbonus zu Proben mit Fertigkeiten der Athletik-Fertigkeitsgruppe.

Thrombozytenfabrik: Eine Thrombozytenfabrik erhöht die Fähigkeit des Körpers, mit Körperlichem Schaden fertigzuwerden, indem sie die Produktion von Blutplättchen im Knochenmark und ihre Konzentration im Blut erhöht, was dabei hilft, Blutungen schneller zu stoppen. Jedes Mal, wenn der Charakter 2 oder mehr Kästchen Schaden auf seinem Körperlichen Zustandsmonitor erleiden würde, wird der Schaden um ein Kästchen gesenkt.

Zerebralbooster: Nach einer kleinen Überarbeitung des Gehirns steigt das Logikattribut des Charakters um die Stufe dieser Bioware.

MAGISCHE AUSRÜSTUNG

FOKI	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Antimagiefokus	(Kraftstufe x 4)E	Kraftstufe x 40.000 ¥
Bindungsfokus	(Kraftstufe x 4)E	Kraftstufe x 60.000 ¥
Herbeirufungsfokus	(Kraftstufe x 3)E	Kraftstufe x 60.000 ¥
Kraftfokus	(Kraftstufe x 3)E	Kraftstufe x 105.000 ¥
Verbannungsfokus	(Kraftstufe x 3)E	Kraftstufe x 50.000 ¥
Waffenfokus	(Kraftstufe x 3)E	Kraftstufe x 90.000 ¥
Zauberspeicher	(Kraftstufe x 4)E	Kraftstufe x 10.000 ¥
Zauberspruchfokus	(Kraftstufe x 4)E	Kraftstufe x 45.000 ¥

MAGISCHES ZUBEHOER

GEGENSTAND	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Bindungsmaterialien für Elementare	Kraftstufe	Kraftstufe x 500 ¥
Materialien für Medizinhütten	Kraftstufe	Kraftstufe x 500 ¥

ZAUBERFORMELN

ZAUBERKATEGORIE	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Heilung	4E	500 ¥
Illusion	8E	1.000 ¥
Kampf	8V	2.000 ¥
Manipulation	8E	1.500 ¥
Wahrnehmung	4E	500 ¥

MAGISCHE AUSRÜSTUNG

All diese magischen Gegenstände werdet ihr Magier benutzen oder zumindest unbedingt haben wollen. In zwei Jahrzehnten ändert sich nicht viel. Plus ça change, oder?

Foki: Dies sind die üblichen Foki, die ihr kennt und liebt. Denkt an die Karmakosten für das Binden von Foki, die zusätzlich anfallen (siehe SR5, S. 318).

Magisches Zubehör: Die Materialien, die man zum Erschaffen von Medizinhütten und zum Beschwören von Elementaren braucht.

Zauberformeln: Nichts ist gratis, Chummer. Besonders nicht das Lernen neuer Zauber.

FAHRZEUGE

Wenn ihr weder den Bus nehmen noch ein Robotaxi nehmen wollt und Mr. Johnson nicht genügend vertraut, um ihn das Transportmittel besorgen zu lassen,

treffen zwei Aussagen auf euch zu: Ihr seid schlau und braucht ein Fahrzeug.

Autos

Mitsubishi Runabout: Die erste Wahl für Lohnsklaven, die ehrgeizig genug sind, um ein eigenes Auto haben zu wollen. Eine Art Auto zumindest. Eigentlich ist es eher ein Trike mit Dach. Der Runabout ist bei hohen Geschwindigkeiten instabil. Daher kommt auch sein Spitzname „Rollabout“.





FAHRZEUGE

BODENFAHRZEUGE	HANDLING*	GESCHW.*	BESCHL.	RUMPF	PANZ.	PILOT	SENSOR	SITZE	VERF.	PREIS
Mitsubishi Runabout	3/2	4	2	8	6	1	2	2	-	10.000 ¥
Chrysler-Nissan Jackrabbit	4/3	3	2	8	4	1	2	2	-	15.000 ¥
Ford Americar	4/3	3	2	11	6	1	2	4	-	20.000 ¥
Eurocar Westwind 2000	6/4	6	3	10	8	3	5	2	-	100.000 ¥
Toyota Elite	5/4	5	2	12	12	2	4	4	-	125.000 ¥
Mitsubishi Nightsky	4/3	4	2	15	15	3	5	8	-	250.000 ¥
Bulldog Step-Van	3/3	3	1	16	12	1	2	6	-	35.000 ¥
Dodge Scoot	4/3	3	1	4	4	1	1	1	-	2.000 ¥
Yamaha Rapier	5/3	6	3	5	6	1	2	1	-	10.000 ¥
Harley-Davidson Scorpion	4/3	4	2	8	9	1	2	1	-	15.000 ¥

* Handling und Geschwindigkeit sind als Straße/Gelände aufgeführt, wenn Schrägstriche verwendet werden.

BOOTE	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZ.	PILOT	SENSOR	SITZE	VERF.	PREIS
Samuvani-Criscraft Otter	4	3	2	12	6	2	2	8	-	20.000 ¥
Aztech Nightrunner	4	3	2	12	6	2	2	2	4E	30.000 ¥
Sendanko Marlin	2	2	2	14	4	1	2	6	-	15.000 ¥

Chrysler-Nissan Jackrabbit: Ein kleiner elektrischer Zweisitzer. Wahrscheinlich das am verbreitetste Auto überhaupt. Die Beschleunigung ist für den Preis exzellent, er wird aber langsam, hat er viel geladen. Trolle sollten zwei davon kaufen: einen für jeden Fuß.

Ford Americar: Eine mittelgroße Limousine, die aussagt: „Ich bin im mittleren Management und kann damit angeben.“

Eurocar Westwind 2000: Ein deutscher Sportwagen, der großartig zur Flucht vor (oder zum Verfolgen von) Polizeiwagen ist.

Toyota Elite: Der Elite ist die Krönung des Luxussegments. Damit wird man in den Straßen des Sprawls ganz sicher bemerkt.

Mitsubishi Nightsky: Oder vielleicht wollt ihr lieber mit diesem Wagen bemerkt werden. Ihr wisst, dass ihr es als Shadowrunner geschafft habt, wenn Mr. Johnson euch damit abholen lässt. Wenn das geschieht, denkt daran, dass die Minibar links von den nach hinten blickenden Sitzen versteckt ist.

Bulldog Step-Van: Dieses Auto ist eher ein großer Lieferwagen. Es wird für alle möglichen Zwecke benutzt: als Ambulanz, Lieferwagen und Kampffahrzeug für Shadowrunner.

Motorräder

Dodge Scoot: Eher ein Motorroller als ein Motorrad. Es hat eine recht gute Reichweite, aber

wenn man bis an die Zähne bewaffnet auf der Sitzbank eines Motorrollers sitzt, sieht man eher nach einem Verrückten als nach einem Samurai aus.

Yamaha Rapier: Wer ein elfischer Go-Ganger ist und keinen dieser Reiskocher hat, bei dem läuft irgendwas falsch.

Harley-Davidson Scorpion: Eine klassischer, schwerer Chopper. Perfekt für Rigger und für Waffenhalterungen gut geeignet.

Hovercraft

Chrysler-Nissan G12a: Ein großes Hovercraft für Gebiete mit viel Wasser - wie Hongkong oder Seattle. Als 30-sitziges Passagiermodell oder Sechstonnen-Laster zu haben.

Boote

Es gibt nichts Besseres als ein Boot, um den Aktionsradius zu vergrößern. Vor allem in Hafenzentren.

Samuvani-Criscraft Otter: Ein mittelgroßes Motorboot, mit dem man gut fischen, herumdüsen, aber auch Patrouille fahren und leichte Lasten transportieren kann.



Aztech Nightrunner: Ein kleines, zweisitziges Fahrzeug, das mit laser- und radarabsorbierender Farbe lackiert ist. Außerdem hat es Elektromotoren für leise Fahrten und ist daher bei Schmugglern an der Küste beliebt. Wenn es im Schleichmodus fährt, halbiert sich die Höchstgeschwindigkeit des Nightrunners und der Signaturmodifikator (SR5, S. 186) reduziert sich auf -3.

Sendanko Marlin: Dieses Segelboot ist eigentlich als kleine Vergnügungsjacht gedacht, aber wer ein Boot mit niedriger Signatur braucht, das fast lautlos fährt, wird den Marlin ideal finden.

Luftfahrzeuge

Warum sollte man auf dem Boden bleiben, wenn man seinen Run buchstäblich um eine Dimension erweitern kann? Mit den Worten des weisen alten Riggers: „Fliegt nicht höher, als ihr abstürzen wollt“.

Cessna C750: Eine zweimotorige Propellermaschine, die sechs Passagiere transportieren kann. Man kann sie in der ganzen zivilisierten Welt mit Konzernlogos, vor allem als Grenzpatrouillen, sehen.

Lear-Cessna Platinum I: Dieser Jet ist eine fliegende Limousine. Auch diese sieht man oft mit Konzernlogos, nicht selten mit Militäreskorte.

Federated-Boeing Commuter: Ein kleiner Senkrechtstarter mit Kipprotor, der meist als Shuttle in Sprawls benutzt wird.

Hughes WK-2 Stallion: Dieser Hubschrauber ist weltweit am weitesten verbreitet. Man sieht ihn außerhalb von Sprawls oft mit Militärausstattung. Er ist kein Kampfhubschrauber, kann das aber gut vortäuschen.

Ares Dragon: Ein riesiger Doppelrotor-Hubschrauber, der schwere militärische und zivile Lasten bewegen kann. Er kann 36 Passagiere, 24 Soldaten mit Gepäck oder 15 Tonnen Ladung transportieren.

Hughes Airstar: Ein schneller, wendiger Luxushubschrauber für VIPs und reiche Schlipse.

Militär- und Spezialfahrzeuge

Diese Super-Technologie macht euch zu Königen des Sprawls.

Ares Citymaster: Der klassische Stadtpanzer. Er soll eigentlich zur Aufstandsbekämpfung und als mobiles Hauptquartier dienen, wird aber auch von Lone Star als SWAT- und DocWagon als HTR-Fahrzeug benutzt. Im Turm auf dem Dach sind ein LMG und ein Wasserwerfer montiert. Der Star behauptet, es sei immer nur Gelmunition im Maschinengewehr.

Chrysler-Nissan Patrol-1: Das Standard-Patrouillenfahrzeug bei Polizei und Konzernsicherheit. Es ist mit hochfahrbaren Panzerplatten, Schießscharten und Radpanzerung ausgerüstet.



FAHRZEUGE

FLUGZEUGE	HANDL.	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZ.	PILOT	SENSOR	SITZE	VERF.	PREIS
Cessna C750	3	5	3	18	4	2	2	6	4	200.000 ¥
Lear-Cessna Platinum I	4	5	4	20	6	3	3	8	8	500.000 ¥
Federated-Boeing Commuter	3	3	3	16	8	3	3	30	8E	625.000 ¥
Hughes WK-2 Stallion	5	4	3	16	10	2	4	12	6	300.000 ¥
Ares Dragon	4	4	3	22	8	3	3	18	6	600.000 ¥
Hughes Airstar	4	4	3	16	8	2	4	6	7	900.000 ¥

MILITÄRFAHRZEUGE	HANDL.*	GESCHW.*	BESCHL.	RUMPF	PANZ.	PILOT	SENSOR	SITZE	VERF.	PREIS
EFA-Variante	5	8	6	18	12	3	5	2	13V	5.000.000 ¥
GMC Banshee	6	8	4	20	18	4	6	12	nein	Keine Chance
Ares Citymaster	3/3	3	1	18	18	3	3	8	20E	500.000 ¥
Chrysler-Nissan Patrol-1	5/4	3	3	12	12	1	2	4	12E	100.000 ¥
GMC Beachcraft Patroller	5	3	2	20	10	3	5	6	16E	750.000 ¥
GMC Riverine	5	4	4	14	10	3	4	6	16E	125.000 ¥
Northrup PRC-42B Wasp	5	5	3	10	8	3	3	1	12E	220.000 ¥
Northrup PRC-44B Yellowjacket	5	5	3	10	10	3	3	1	12V	280.000 ¥
Federated-Boeing Eagle	5	7	4	16	14	4	4	6	26V	Keine Chance

* Handling und Geschwindigkeit sind als Straße/Gelände aufgeführt, wenn Schrägstriche verwendet werden.

GMC Beachcraft Patroller: Dieses bewaffnete Hovercraft wird auf der ganzen Welt von Konzernmarine und Küstenwache benutzt. Es hat zwei Schwere Waffenhalterungen.

GMC Riverine: Schnellboote sind schnell, aber Tragflügelboote sind schneller. Bewaffnete Tragflügelboote sind einfach gefährlich. Dieses Tragflügelboot hat vier Schwere Waffenhalterungen.

Northrup PRC-42B Wasp: Dieser Ein-Mann-Hubschrauber nutzt den Rotor zum Gleiten und eine Druckschraube zum Vorwärtskommen. Der Wasp kann bis zu 4.000 Meter hoch steigen und dann mit abgestelltem Propeller leise mithilfe des selbstdrehenden Rotors herabgleiten.

Northrup PRC-44B Yellowjacket: Dieser Ein-Mann-Kampfhubschrauber ist ein Wasp mit Zähnen in Gestalt von zwei Schwere Waffenhalterungen.

EFA-Variante: Diesen Kampffjet sieht man überall auf der Welt. Die Standardversion hat eine Maschinenkanone und vier Schwere Waffenhalterungen - perfekt für die Drachenjagd. Also: für den Versuch.

Federated-Boeing Eagle: Ein Vektorschub-Jet, der senkrecht starten und landen kann. Der beliebteste Jäger der Welt, vor allem weil er wenig Platz für Start und Landung braucht. Er ist ab

Werk schon mit netten Spielzeugen ausgestattet, zum Beispiel einem verbesserten Sensorsystem, zwei Maschinenkanonen und sechs Schwere Waffenhalterungen.

GMC Banshee: Ein Fluggerät für geringe Höhen, das mit LAV abgekürzt, aber „Thunderbird“ ausgesprochen wird. Dieser spezielle T-Bird ist eine leichte Variante, aber bis an die Zähne bewaffnet. Ab Werk hat er zwei Maschinenkanonen, zwei schwere MGs, eine Maschinenkanone im Turm, vier Schwere Waffenhalterungen und eine Drohnenhalterung für zwei mittlere Drohnen. Wenn ihr einen habt, gewinnt ihr. Wenn der Gegner einen hat, seid ihr raus. Wenn ihr einen wollt, geht nicht ins Kaufhaus. Sie sind nicht frei verkäuflich. Am besten kauft ihr einen.

DROHNEN

Drohnen sind brandneu, und die großen Hersteller müssen erst die Produktion ankurbeln. Diese Drohnen können sich selbst steuern und per Funk Befehle empfangen, oder sie können mit einem Fernsteuerdeck gelenkt werden. Sie sind aber nicht allzu schlau, also sollte man sie an der kurzen Leine führen. Alle Drohnen haben ein Riggerinterface und können



ferngesteuert werden. Diese Drohnen sind, bis auf die angeführten Ausnahmen, mittlere Drohnen.

Überwachungsdrohne: Eine fliegende, etwa mülltonnengroße Rotordrohne, die Sensoren trägt. Polizei und Sicherheitsunternehmen benutzen sie, wenn das Personal für die Überwachung nicht ausreicht.

Spähdrohne: Eine Tarnkappenversion der Überwachungsdrohne mit Starrflügeln. Ihr Signaturmodifikator (SR5, S. 186) beträgt -6. Sie braucht eine lange Landebahn, also sollte man in beengten Gegenden ein Netz (oder einen Werkzeugkasten) bereithalten.

Jäger: Diese Rotordrohne hat zwei Waffenhalterungen. Rigger lieben sie, vor allem in beengter Umgebung.

Patrouillenfahrzeug: Diese große Drohne ist ein Mini-Panzer. Sie hat zwei Waffenhalterungen.

FAHRZEUGWAFFEN

Wer das Buch von vorne nach hinten gelesen hat, wird vielleicht die Maschinenkanonen und Wasserwerfer bemerkt haben, die wir angeführt, aber nicht erläutert haben. Gute Neuigkeiten, Chummer: Sie sind alle hier.

Maschinenkanone: Eine leichte, selbstladende Panzerkanone, die keine Bedienmannschaft braucht. Das große, runde offene Ende sollte auf die Bösen zielen. Die Waffe verwendet die Reichweiten einer Sturmkanone.





FAHRZEUGE

DROHNEN	HANDL.	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZ.	PILOT	SENSOR	VERF.	PREIS
Überwachungsdrohne	4	4	2	4	4	3	3	6	10.000 ¥
Spähdrohne	4	5	3	4	2	3	2	4	15.000 ¥
Jäger	5	5	3	4	5	3	3	6E	20.000 ¥
Patrouillenfahrzeug	5	4	2	6	12	3	3	6E	10.000 ¥

FAHRZEUGBEWAFFNUNG

WAFFE	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	SPRENGWIRKUNG	MUNITION	VERF.	PREIS
Maschinenkanone	5	17K	-6	EM	-	10(s)	12V	12.000 ¥
(Lenk-) Raketenwerfer	5	wie Rakete	wie Rakete	EM	wie Rakete	6(k)	15V	15.000 ¥
Wasserwerfer	5	12G	-6	AM	-	200(tank)	15E	20.000 ¥

(Lenk-)Raketenwerfer: Damit kann man, je nach Vorliebe, Raketen oder Lenkwaffen abfeuern.

Wasserwerfer: Diese Kanone schießt mit Wasser unter hohem Druck und nur im Dauerfeuer. Für Niederschlagsproben wird die Stärke des Ziels halbiert. Wenn man eine Wasserquelle zur Verfügung hat, kann man diese statt der Bordtanks benutzen. Der Wasserwerfer verwendet die Reichweiten einer Maschinenpistole, um seine Opfer nass zu machen.

RIGGERAUSRÜSTUNG

AUSRÜSTUNG	VERF.	PREIS
Fernsteueradaption	4	Rumpf x 1.000 ¥
Riggerinterface	4	2.800 ¥
Fernsteuerdeck (Stufe 1-6)	Stufe x 2	Stufe x 5.000 ¥

Fernsteuerdeck: Das Fernsteuerdeck ist etwa so groß wie eine Computertastatur und erlaubt, mehrere Fahrzeuge und Drohnen per Riggerkontrolle zu steuern. Die Stufe des Fernsteuerdecks gibt die Zahl der Ports an, die jeweils ein Fahrzeug oder eine Drohne fernsteuern können. Der Rigger gilt als in alle ferngesteuerten Fahrzeuge hineingesprungen. Er kann seine Handlungen also mit all seinen mechanischen Dienern durchführen, riskiert aber auch von allen Biofeedback. Der Rigger kann die Fahrzeuge und Drohnen, in die er springt, aber auch separat wählen und zwischendurch rein- und rausspringen. Er kann auch Funkbefehle an die Drohnen geben, die nicht direkt verbunden sind - und hoffen, dass ihre Spatzenhirne zur Ausführung fähig sind.

RIGGERAUSRÜSTUNG

Liebe Rigger, wir haben das Beste für den Schluss aufgehoben.

Fernsteueradaption: Damit kann man mit einem (separat erhältlichen) Fernsteuerdeck jedes Fahrzeug fernsteuern.

Riggerinterface: Jedes Fahrzeug kann für die Bedienung durch Rigger umgebaut werden, damit der Rigger in das Fahrzeug springen kann. So etwas mögen Rigger. Wenn man aus der Ferne in das Fahrzeug springen will, muss es mit Rigger- und Fernsteueradaption ausgerüstet sein.





FIN

SHADOWRUNS.DE

SHADOWRUN 2050

Chromaugen. Messerklauen, klobige Decks mit Kabelverbindung.

Buntere Haare, gröbere Cyberware, dickere Kanonen.

Dies ist das Jahr, in dem Shadowrun startete. Tritt einen Schritt

zurück in der Geschichte und entdecke die Wurzeln der

Sechsten Welt in diesem Buch, das die alte Shadowrunwelt

mit den neusten Regeln der 5. Edition abbildet.

Shadowrun 2050 enthält alles notwendige Material, was Spieler und Spielleiter brauchen, um in den Beginn der Schatten abzutauchen:

Informationen zur alten Matrix, Ausrüstung, zu den damaligen Magieregeln und zu den Machtspielern der Welt. Zudem werden

einige Settings im Jahre 2050 genauer beschrieben:

darunter Seattle und Chicago, um direkt ins Abenteuer einzusteigen.

Lediglich das Grundregelwerk ist ansonsten notwendig.

Das vollfarbige Buch enthält zudem eine Beschreibung von

Berlin im Jahre 2050 mit exklusivem Material aus und zum

Computerspiel Dragonfall – um das Spielerlebnis von der digitalen Welt an den Tisch zu bringen.

TOPPS

CATALYST
game labs



Pegasus Press
Art.-Nr.: 47035P